

Komputer

ŚWIAT

PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy

7-8/2000

PAŹDZIERNIK-LISTOPAD

magazyn o grach  
komputerowych  
i konsolowych  
z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957  
ISSN 1507-5621

# GRY

pismo +  
CD-ROM  
z pełną wersją gry  
**TYLKO 6<sup>90</sup> zł**

## TESTY GIER



Wynalazki  
szalonego  
doktora

- |           |                       |
|-----------|-----------------------|
| Akcja     | MDK 2                 |
| Strategia | Ground Control        |
| Strategia | Majesty               |
| Symulacja | Gunship!              |
| Strategia | Metal Fatigue         |
| Przygoda  | Wehikuł czasu         |
| Strategia | Imperium Galactica II |
| Przygoda  | Pompei                |

Shogun  
TOTAL WAR

9 stron  
opisów i porad

戦争  
名誉  
切腹

# Honor i zwycięstwo

## ŚCIAĞAWKI

Bronimy  
polskiego  
nieba!



- |           |           |
|-----------|-----------|
| Symulacja | Gunship!  |
| Przygoda  | Ultima IX |
| Przygoda  | Aztec     |
| Przygoda  | Faust     |

NOWY DZIAŁ!

## TAJNE KODY

Faraon, Majesty, MDK 2,  
Planescape Torment, Star Trek  
Armada, Thief II, Tachyon

## SPRZĘT

Najszybsze  
karty 3D



Pełna wersja  
**Simon the Sorcerer II**  
wydanie poprawione! gra przygodowa na PC

Skrócone:  
Age of Empires II:  
Blair Witch 1:  
Beetle Cup Racing  
Heavy Metal F.A.K.K. 2

**PEŁNA WERSJA!**

CD-ROM z numeru 7-8, październik-listopad 2000

Komputer

## + Wersje demo gier

- |           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Strategia | Age of Empires II: the Conquerors |
| Akcja     | Blair Witch volume 1              |
| Wyścig    | Beetle Cup Racing                 |
| Przygoda  | Egypt II                          |
| Akcja     | Heavy Metal F.A.K.K. 2            |
| Wyścig    | V-Rally 2                         |

## CD-ROM w każdym numerze

## + Dodatki

♦ ACDSsee ♦ DirectX 7.0A PL  
♦ Media Player 7 ♦ Norton  
AntiVirus 2000 ♦ WinAmp + skóry  
i dodatki ♦ WinRAR ♦ WinZip

## + Łatki i sterowniki





NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!



# Baldur's Gate II™



Pamiętaj!  
Tylko oryginalna  
kopia gwarantuje pełną  
satisfakcję, ekskluzywnie  
wydanie oraz poprawne  
działanie i darmową pomoc  
techniczną.

Już za miesiąc szczegóły  
dotyczące pełnej  
zawartości polskiego  
wydania Baldur's  
Gate 2.

Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonałej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:

- Ciesz się prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów.
- Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
- Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zamczysku lub wieży magów.
- Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
- Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
- Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać!).
- Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.

Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdprojekt.com>

Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Interplay™



BIOWARE  
INFINITY ENGINE

Advanced  
Dungeons & Dragons®



Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: Produkcja ©2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone.



KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

# CYWILIZACJA II

## PRÓBA CZASU

3 w 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

W SPRZEDAŻY JUŻ W PAŹDZIERNIKU!

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględny ale i rozważny. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce

**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



**MICRO PROSE**





NAJTANIEJ!!!

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

# WSZYSTKO U NAS DIABLO 2 TANIO!

koszty przesyłki 0 jeśli zamówisz 2 programy

**Najlepsza  
firma wysyłkowa**

Diablo 2 4CD PL  
+ podkładka pod mysz



Aliens vs. Predator  
Gold Edition



Carmageddon 2000  
TDR



Deus Ex



Diablo 2 4CD PL



Emergency PL



Fifa 2000



Gruntz PL



Icewind Dale 2CD PL

## GRY PC

Adas i Pirat Barnaba PL.....65.00	Civilization - Call to Power.....75.00	Driver.....95.00	Freespace (2CD) PL.....49.00	F/A 18 Hornet 3.0, Flying Corps.....155.00	Half Life Generacja.....25.00	Kingdom of Magic.....25.00
Abe's Exoduss.....55.00	+ podkładka pod mysz.....75.00	Duke Nukem 3D.....55.00	Freespace 2 (3CD) PL.....75.00	Carrier, IF 22 v.5, Polaris Rebellion.....49.00	Heroes of Might & Magic 3.....49.00	Kleopatra - dodatki do Faraona.....95.00
Age of Empires II.....165.00	Colin McRae Rally 2.0.....najtaniej!!!	Dune 2000.....55.00	Frogger.....49.00	Sar Lite, Ultra Fighters, Vanguard Ace, Wingstar.....139.00	Armageddon's Blade PL.....49.00	Knight & Merchands PL.....35.00
Airline Tycoon PL.....65.00	Commandos 2.....115.00	Dungeon Keeper 2 PL.....59.00	Games 3D (10 gier: Air Warrior III, Grand Prix Rally, Global Defender, J. Herbert Grand Prix, Tiny Trails, Superbike Challenge, War Drones, Kart Challenge, The Race to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gangsters - Organized Crimes.....95.00	Heroes of Might & Magic 3 PL.....79.00	Kolekcja gier FPP.....25.00
Anno 1602 PL.....95.00	Command.....105.00	Earth 2150 PL + klocki Lego.....85.00	Grand Prix 3.....95.00	Gorky 17 PL.....65.00	Hidden & Dangerous.....95.00	Kolekcja Gier Strategicznych.....25.00
Asterix i Obelix kontra Cezar PL.....65.00	& Conquer WorldWide Warfare.....105.00	Earthworm Jim 3D PL.....65.00	J. Herbert Grand Prix, Tiny Trails, Superbike Challenge, War Drones, Kart Challenge, The Race to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gorky 17 PL.....65.00	edycja kolekcjonerska.....95.00	Konung Legenda Północy PL.....95.00
Atlantis 4CD PL.....39.50	Crime Cities.....95.00	Euro 2000.....115.00	Toshinden, Blade Warrior, Deadlock II, Fatal Fury 3, Pro Pinball Timeshock, Samurai Spirits, Sven Kingdoms, Super Bubsy, Spearhead, Thunder Bridge).....139.00	Grand Prix 3.....95.00	Hokus Pokus Różowa Pantera PL.....65.00	Krysztalowy Klucz 2CD PL.....75.00
Atlantis II 4CD PL.....75.00	Croc 2.....109.00	F1 2000.....115.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gruntz PL.....35.00	Hugo PL + koszulka gratis.....95.00	Książę i Tchórz PL.....55.00
Aztec PL.....65.00	Cue Club.....69.00	F1 Racing.....55.00	Games Action (10 gier: Battle Arena, Toshinden, Blade Warrior, Deadlock II, Fatal Fury 3, Pro Pinball Timeshock, Samurai Spirits, Sven Kingdoms, Super Bubsy, Spearhead, Thunder Bridge).....139.00	Gry 4 U 3.....25.00	Hype the Time Quest PL.....95.00	Larry 7 PL.....65.00
Battlezone.....25.00	Cywilizacja 2: Próba Czasu PL.....65.00	F-22 Lightning 3.....129.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gry bez przemocy.....25.00	Imperium Galactica II.....115.00	Lego Racers PL.....95.00
Blood 2 the Chosen.....59.00	Dalkatana.....135.00	Faraon PL.....75.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gry dla 3DFX.....25.00	Invictus PL.....75.00	Lemmings Pack (2CD) PL.....49.00
+ dodatkowe poziomy.....59.00	Descent 3 (2CD) PL.....49.00	Faust (4CD) PL.....75.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gry karciane część 1.....25.00	Jack Orlando (2CD) PL.....49.00	Liga Polska Manager 2000 PL.....95.00
C&C Red Alert 2.....najtaniej!!!	Diablo 2 (4CD) PL.....149.00	Fifa 2001.....115.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gry karciane część 2.....25.00	Jagged Alliance 2 PL.....56.00	Mafia PL.....95.00
Case Closed PL.....65.00	+ podkładka pod mysz.....149.00	Final Fantasy VIII.....155.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gry z głową.....25.00	Jazz Jackrabbit 2 CD PL.....49.00	Magic Carpet 2.....55.00
Championship Manager 3.....69.00	Die Hard Trilogy 2.....115.00	Floyd 400 PL.....39.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	GTA 2 PL.....95.00	Jazz Jackrabbit 2 CD PL.....49.00	+ Dungeon Keeper Gold.....75.00
	Dino Crisis.....najtaniej!!!	Ford Racing.....79.00	to Galamex, Chomper 3D).....139.00	Gunship.....95.00	Zimowe Przygody.....49.00	Majesty PL.....75.00

## GRY PC

Mayday PL.....45.00	Need for Speed 4.....75.00	Ulysesa 2CD PL.....najtaniej!!!	Quake 3 Arena.....179.00	Sega Rally Championship 2.....95.00	Star Wars: The Phantom Menace.....95.00	Total Annihilation.....59.00
MDK 2 PL + MDK.....75.00	Netstorm.....25.00	Phantasmagoria 2 (5 CD).....69.00	Rage of Mages PL.....35.00	Septera Core Legacy.....65.00	StarCraft: Brood Wars.....49.00	Traitors Gate 4CD PL.....79.00
Megarace 2.....39.00	Need for Speed 5.....75.00	Pikarska Gorączka PL.....25.00	Railroad Tycoon II PL.....95.00	Settlers 3 + misje PL.....149.00	Submarine Titans PL.....115.00	Tzar PL.....65.00
Mesiasz 2CD PL.....29.00	Motor City.....najtaniej!!!	Pinkbike i gry zręcznościowe.....25.00	Rally Championship PL.....95.00	Settlers PL.....19.50	Swedish Touring.....69.00	Unreal Tournament.....95.00
Midnight Racing PL.....69.00	Need for Speed III.....69.00	Pizza Syndicate PL.....65.00	Rayman 2 the Great Escape PL.....69.00	Shogun PL.....29.00	Tachyon.....najtaniej!!!	Warcaby PL.....49.00
Might & Magic VII (2CD) PL.....79.00	Need for Speed IV.....115.00	Pizza Tycoon Deluxe.....najtaniej!!!	Redline Racer.....55.00	Shogun: Total War PL.....105.00	Target 3D PL.....39.00	Warlords Battlecry.....95.00
Might & Magic VIII PL.....95.00	Need for Speed Porsche 2000.....115.00	Planescape: Torment (4CD) PL.....149.00	Resident Evil 3 Nemesis.....najtaniej!!!	Shogun: Total War PL.....105.00	Tracy 96 PL.....59.00	Warlords Battlecry.....95.00
Mortyr PL + koszulka.....59.00	Neverhood.....69.00	+ mousepad + koszulka.....149.00	Requiem Avening Angel.....79.00	Sim City 3000 PL.....75.00	Tachyon.....najtaniej!!!	Wielki czas 2CD PL.....75.00
NBA 2001 Live.....115.00	NHL 2001.....115.00	+ słownik terminów.....149.00	Rezerwowe Psy (2CD) PL.....49.00	Sims PL.....115.00	Target 3D PL.....39.00	Worms.....29.00
NBA Live 2000.....405.00	NHL 99.....59.00	Pompej 2CD PL.....75.00	RollerCoaster Tycoon PL.....65.00	Skout PL.....39.00	The Ring 6CD PL.....najtaniej!!!	Worms Armageddon PL.....65.00
	NOX.....115.00	Popolus 3 The Beginning PL.....55.00	Rzeźnia czyli krwawe gierki.....25.00	Sports Car GT.....55.00	Unreal.....49.00	Wyścigi.....25.00
	Odyseja - w poszukiwaniu.....115.00	Przeklęta Ziemia PL.....39.00	Schizm 6CD lub 2DVD PL.....najtaniej!!!	Star Wars: Racer.....95.00	Revelation.....149.00	Vrally.....29.00

## Sony Playstation

Resident Evil 3.....najtaniej!!!	Heart of Darkness (2CD).....105.00
Barbie Race & Ride.....135.00	+ trójwymiarowe okulary.....105.00
Bug's Life.....95.00	Knockout Kings 2000.....195.00
Colin McRae Rally.....105.00	Lost World Jurassic Park.....69.00
Colin McRae Rally 2.....175.00	Lucky Luke.....105.00
Command.....69.00	Medieval 2.....155.00
& Conquer Red Alert.....69.00	Muppet Race Mania.....115.00
Croc 2.....195.00	Popolus 3.....69.00
Die Hard Trilogy 2.....195.00	Porsche Challenge.....69.00
Driver.....105.00	Rally Championship.....195.00
Dune.....69.00	Ridge Racer Type 4.....95.00
Euro 2000.....195.00	Saga Frontier 2.....195.00
Evo's Space Adventures.....69.00	Speed Freaks.....69.00
Fifth Element.....69.00	Spyro the Dragon 2.....105.00
Final Fantasy 7 4CD.....95.00	+ etui na CD.....105.00
Final Fantasy 8.....105.00	Street Skater.....69.00
Gran Turismo.....95.00	Syphon Filter 2.....175.00
Gran Turismo 2.....165.00	Toca 2 Touring Cars.....105.00
Grudge Warriors.....69.00	True Pinball.....69.00
GTA.....95.00	Vrally 2.....95.00
Hercules.....95.00	Worms.....69.00



Midnight Racing PL



Sim City 3000 PL



Sims PL



NEED FOR SPEED 4



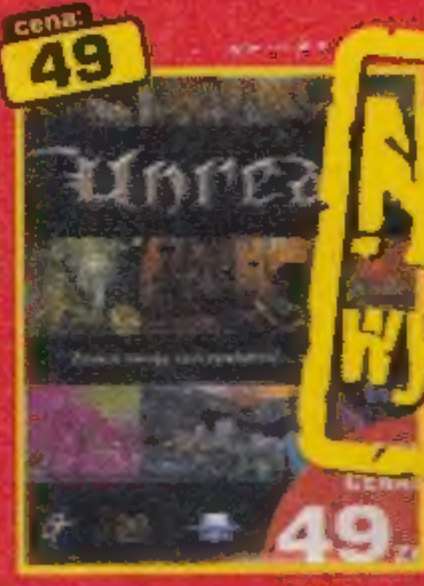
Sydney 2000



Tipsomaniak 3



Twoje Komiksy Garfield



Unreal

**Największy  
wybór programów!**

pełna oferta tylko **www.exe.com.pl**

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów! Zadzwoń, zapytaj, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

**Jak zamawiać wybrane artykuły?**

**DZWOŃ:** od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002

od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010

**PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

**SKLEPY FIRMOWE:** Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

**BIURO HANDLOWE:** EXE, ul. Kolistka 4, 54-152 Wrocław

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.





Marcin Przasnyski  
szef zespołu

## Drodzy Czytelnicy!

Od tego numeru **GRY** stają się miesięcznikiem. Zachowujemy wszystkie atuty naszego czasopisma, którego podstawą są rzetelne i wnikliwe testy dotyczące wyłącznie gier znajdujących się na polskim rynku. Nie stosujemy taryfy ulgowej; bezwzględnie piętnujemy błędy i niedoróbki. W specjalnym laboratorium sprawdzamy, jak zachowuje się każda testowana gra na 36 różnych komputerach, od słabego Pentium do mocarnego Athlona. Tych informacji próżno szukać u producenta czy w innych czasopismach.

Starannie badamy, za co płacicie, bo gry to drogie hobby. Dbamy o kieszeń graczy, którzy liczą się z każdą złotówką. **GRY** pomagają wybrać to, co najlepsze na rynku i nie przepłacić. Co miesiąc przeglądamy wiele ofert, szukając najniższych cen, które podajemy w tabeli.

Do każdego numeru dołączamy pełną wersję gry komputerowej po polsku. Cenę pisma z płytą i pełną wersją utrzymujemy na najniższym możliwym poziomie. To nie promocja, tylko uczciwa cena. Zamiast wydawać kilkadziesiąt złotych, Czytelnicy **GIER** bawią się za darmo! W listach i e-mailach (na które staramy się zawsze odpowiadać!) pytacie, jaka gra będzie w następnym numerze. Niestety nie jesteśmy w stanie podawać takich informacji. Jest jednak pewne, że będą to zawsze dobre gry i obowiązkowo po polsku.

Od tego numeru wprowadzamy dwie nowe rubryki, o które prosiliście: Tajne kody oraz Komputer dla gracza.

**GRY** zawsze wychodzą naprzeciw Waszym potrzebom. Spotykamy się już za miesiąc. Do zobaczenia!

# W TYM NUMERZE

## Tak testuje Komputer ŚWIAT **GRY**:

Czytasz, rozumiesz, grasz ..... 6

### AKTUALNOŚCI

Doniesienia z kraju i ze świata ..... 8  
Nowe gry i akcesoria ..... 8  
Wzloty i upadki ..... 10  
Daty wydawnicze ..... 10

### MINITESTY

PC Heavy Metal F.A.K.K.<sup>2</sup> akcja  
(na rynku w październiku) ..... 12  
PC Tony Hawk Pro Skateboarding 2  
symulacja (na rynku w październiku) ..... 13  
PC V-Rally 2 Expert Edition symulacja  
(na rynku w październiku) ..... 13  
PC The Moon Project strategia  
(na rynku w październiku) ..... 14  
PC Blair Witch vol. 1 akcja (w sklepach) ..... 14

### TESTY GIER

PC Shogun Total War strategia (w sklepach) ..... 16  
PC MDK 2 akcja (w sklepach) ..... 22  
PC Imperium Galactica II strategia (w sklepach) ..... 26  
PC Pompei przygoda (w sklepach) ..... 28  
PC Ground Control strategia (w sklepach) ..... 30  
PC Wehikuł czasu przygoda (w sklepach) ..... 32  
PC Majesty strategia (w sklepach) ..... 34

PC Gunship! symulacja (w sklepach) ..... 36

PC Metal Fatigue strategia (w sklepach) ..... 38

### ŚCIĄGAWKI

PC Simon the Sorcerer II przygoda  
(pełna wersja gry na płycie CD) ..... 40  
PC Shogun Total War strategia ..... 48  
PC Gunship! symulacja ..... 52  
PC Faust przygoda ..... 56  
PC Ultima IX: Ascension przygoda ..... 60  
PC Aztec przygoda ..... 66  
PC Tajne kody ..... 72

### DLA AMBITNYCH

Pojedynek sprinterów ..... 74

### RYNEK

Kiosk **GIER** ..... 76  
Porównanie ocen w polskich pismach ..... 77  
Najniższe ceny w kraju ..... 78  
Komputer dla gracza ..... 79  
Praktyczne kontakty ..... 79

### OD REDAKCJI

Redakcja odpowiada ..... 80  
Wyjaśnienie trudniejszych pojęć ..... 81  
W następnym numerze ..... 82

### PŁYTA CD-ROM

## Age of Empires II: Conquerors

gra strategiczna na PC

**[Ctrl]** i klawisz od **[1]** do **[9]** – zaznaczone jednostki  
stają się grupą o wybranym numerze  
klawisze od **[1]** do **[9]** – zaznaczenie grupy  
o wybranym numerze

**[T]** – atakujemy wskazany cel  
**[Del]** – usunięcie zaznaczonych jednostek  
**[Alt]** **[T]** – wywołanie okna wysyłania komunikatów

## Blair Witch vol. 1 Rustin Parr

gra zręcznościowa na PC

**[W]** – ruch do przodu i do tyłu  
**[A]** – obrót w lewo i w prawo  
**[Alt]** **[W]** – krok w prawo  
**[Alt]** **[A]** – krok w lewo  
od **[1]** do **[5]** – wybór uzbrojenia  
**[D]** – wyciągnięcie i schowanie broni

## V-Rally 2: Expert Edition

gra wyścigowa na PC

**[W]** – przyspieszenie  
**[A]** – hamowanie  
**[D]** – skręt w prawo  
**[S]** – skręt w lewo  
**[Esc]** – pauza  
**[C]** – zmiana kamery  
Spacja – zaciągnięcie hamulca ręcznego  
długie przytrzymanie **[W]** – bieg wsteczny  
**[X]** – włączenie lusterka wstecznego



## Wersje skrócone:

Age of Empires II:  
Conquerors  
Blair Witch 1:  
Rustin Parr  
Beetle Cup Race  
Egipt II  
Heavy Metal F.A.K.K.<sup>2</sup>  
V-Rally 2

oraz: ACDSee  
DirectX 7.0A PL  
Media Player 7  
Norton Antivirus 2000  
WinAmp + skóra i dodatki  
WinRAR, WinZip

Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

CD-ROM z numeru 7-8, październik-listopad 2000

Komputer

**GRY**

**dodatki:** ACDSee • DirectX 7.0A PL • Media Player 7  
• Norton AntiVirus 2000 • WinAmp  
+ skóra i dodatki • WinRAR • WinZip

## Simon the Sorcerer II

gra przygodowa na PC

**PEŁNA WERSJA!**

instrukcja na stronie 40

## Beetle Crazy Cup

gra wyścigowa na PC

**[W]** – przyspieszenie  
**[A]** – hamowanie  
**[D]** – skręt w prawo  
**[S]** – skręt w lewo  
Prawy **[Ctrl]** – hamulec ręczny  
**[W]** – włączenie dopalacza  
**[D]** – wciśnięcie klaksonu

## Egipt II

gra przygodowa na PC

Sterujemy w całości myszką

## Heavy Metal: F.A.K.K.<sup>2</sup>

gra zręcznościowa na PC

Lewy i prawy przycisk myszy służą do atakowania  
**[W]** – ruch do przodu **[A]** – ruch do tyłu  
**[D]** – krok w lewo **[S]** – krok w prawo  
Spacja – skok  
**[X]** – użycie przedmiotu  
od **[1]** do **[5]** – wybór uzbrojenia



**GRY** to nowy miesięcznik, który już zyskał uznanie graczy. Z tym większym zapalem pełniemy naszą misję! Interesują nas konkrety, jesteśmy dociekliwi, o trudnych sprawach mówimy prostym językiem. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl

# Tak testuje Komputer ŚWIAT GRY Czytasz, rozumiesz,

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z grą na CD** za 6,90 złotych. Rzeczne testy, dokładne informacje i pełna gra za uczciwą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Każdorazowo sprawdzamy, jak dana gra działa na 36 różnych pecetach. To cenna informacja, bo producenci niekiedy podają zaniżone wymagania.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy nawet najtrudniejsze gry. Każdy test jest wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie umieszczamy przy nich nazwisk autorów. Zespół **GIER** zbiorowo podpisuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele gier ukazuje się też na **konsole**: PlayStation, Nintendo 64 czy Dreamca-

sta. Dlatego informujemy o tym w tabelach. Testujemy też gry konsolowe. Jedynolity system ocen pozwala na miarodajne porównania z grami na pecety.

● W spisie treści podajemy platformę, gatunek gry i informacje, od kiedy znajduje się ona w polskich sklepach.

● Wiele czasopism opisuje gry inne niż te, które są dostępne na rynku – wersje

angielskie zamiast polskich czy nawet niepełne wersje beta albo okrojone wersje demo. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych wersji – od **minitestów** tworzonych na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję i składają się z elementów, które omawiamy poniżej. **Ściągawki**

## PRZEBIEG GRY

● W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera poczujecie się, jakbyście grali!

## TREŚĆ GRY

Tu streszczamy fabułę gry, opisujemy jej świat, tłumaczymy, na czym polega rozgrywka. Ustalamy też, do jakiego gatunku gra należy

## INSTALACJA

Przedstawiamy tu przebieg instalacji i wszelkie problemy, jakie mogą w jej trakcie wystąpić

## TECHNIKA

Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

## WERDYKT

Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo może ona zainteresować

## DETALE

● Tutaj wymieniamy istotne drobiazgi charakterystyczne dla testowanej gry

## Gra strategiczna na PC

● Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia

**Majesty**  
symulacja królestwa fantasy

**PRZEBIEG GRY**

**TREŚĆ GRY**

**INSTALACJA**

**WERDYKT**

**DETALE**

## Windows 95/98

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

● **GRY** testują surowo i sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania parametrów gry

**WAGA** 50% **Ocena** 4,00

**Ocena częściowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości**

**Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy**

**Skala ocen Cena/Jakość**

celująca	powyżej 50
bardzo dobra	od 40,01 do 50
dobra	od 31,01 do 40
dostateczna	od 20,01 do 30
mierna	od 10 do 20
niedostateczna	poniżej 10

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc

Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

Ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna





- **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość obrazu, kolorystykę, rozdzielczość i estetykę.
- **Dźwięk i muzyka.** Przysłuchujemy się grom, oceniając je pod kątem technicznym (szumy) oraz artystycznym (różnorodność tematów, nastrój).
- **Dialogi mówione.** Gry z napisami są tylko dla desperatów. My chcemy słyszeć (i rozumieć), co mówią postacie!
- **Zakres gry.** Oceniamy, na ile rzetelne i zgodne z rzeczywistością są elementy gry. Na przykład w wypadku gry wojennej sprawdzamy zgodność z prawdą historyczną. Ważne jest też, czy istnieje możliwość grania różnymi postaciami.
- **Język gry.** W tym miejscu nie oceniamy jakości tłumaczenia. Za błędy przyznajemy punkty ujemne w sekcji Punkty dodatnie/ujemne.
- **Punkty dodatnie/ujemne.** Niektóre gry wymykają się wszelkim regułom. Za sprawy nie ujęte w tabeli i wpływające na ocenę **GRY** przyznajemy dodatkowe punkty – premiujące lub karzące.
- **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zastrzonej skali. Przecież zła gra nie staje się lepsza przez to, że jest tania!
- Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora.** Ponadto co miesiąc przeglądamy rynek, szukając atrakcyjnych ofert i podajemy **najniższą znaną cenę.**
- W rubryce Rynek podajemy aktualne informacje o konfiguracji komputera do gier. Rubryka najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** zebrane w wielu sklepach.
- Nowością jest **porównanie ocen.** W tabeli tej można łatwo sprawdzić, jakie noty otrzymała dana gra w różnych czasopiśmie. Jest to unikatowa usługa, którą oferujemy jako jedyni w Polsce.
- W dziale **Sprzęt** testujemy i porównujemy z innymi przeznaczone dla graczy elementy komputerów.
- W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** zbieramy terminy ukazywania się gier ogłaszane przez polskich wydawców.
- W wąskich pionowych paskach małymi literkami podajemy **tłumaczenie angielskich nazw i ich wymowę.**
- Jesteśmy dumni z naszej **plyty CD-ROM.** Pełne wersje i dema łatwo się instaluje dzięki nowemu, przejrzystemu menu. Potrzeba tylko komputera z Windows 95/98. Na płycie zamieszczamy też nowe sterowniki i łatki do gier.
- Płyta wyposażona jest w **program sprawdzający**, czy komputer wystarcza do uruchomienia umieszczonych na niej gier – sygnalizuje to zielona lampka. Lampka czerwona oznacza, że nasz pecet jest za wolny. W tabelce widzimy, które elementy nie spełniają wymagań. Żółta lampka ostrzega, że nie uzyskamy płynności grafiki, choć możemy grać.
- **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod redakcyjnym numerem: (022) 6084113 w piątki w godzinach od 12 do 17.



zawierają natomiast: Najważniejsze informacje, Przewodnik, Tajne kody.

● W testach używamy szkolnej skali: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). W poniższych punktach omawiamy parametry oceniane w tabeli testowej.

● To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną grę, gdy jest wiele podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. Parametr ten ma w **GRACH** wielką wagę!

● **Pomoc techniczna.** **GRY** sprawdzają, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę. Niestety, zazwyczaj troszczą się słabo. To musi się zmienić!

● **Łatwość instalacji programu.** Im łatwiej instaluje się grę, tym wyższa ocena. Idealne są gry konsolowe: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Dlatego wystawiamy im ocenę najwyższą. Gry na peceta mogą otrzymać ocenę bardzo dobrą.

● **Odinstalowanie.** Ważne jest, by móc łatwo odinstalować grę, czyli usunąć ją z twardego dysku. **GRY** sprawdzają, na ile jest to kłopotliwe i czy nie zostają nam po tym niechciane pliki.

● **Podręcznik użytkownika.** Zamiast porządnej instrukcji w pudełku z grą często znajdujemy czarno-białą broszurkę, marnie przetłumaczoną i pełną błędów. **GRY** nie puszczają tego płazem! Każda instrukcja jest czytana i oceniana.

● **Sterowanie.** Im więcej urządzeń możemy wykorzystać, tym lepsza ocena.

● W tabeli testowej podajemy także takie informacje, jak: **Liczba opcji konfiguracyjnych, Współpraca z akceleratorami, Stopień trudności, Maksymalna liczba graczy.**

● **Zapis stanu gry.** Dzięki tej opcji możemy zaczynać zabawę od późniejszego momentu, nie przechodząc gry od początku. W niektórych grach nie ma takiej możliwości, zaś w innych możemy to zrobić tylko w wyznaczonych miejscach.

**Szalone przygody zwariowanego Jima Dżdżownicy w nowej, trójwymiarowej grze platformowej dla młodszych graczy!**

# EARTH WORM JIM 3

**Robak powrócił!**



Najbardziej popularny pierścieniowiec, Jim Dżdżownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmysły! Nasz bohater został ogłuszony przez... zgadnijcie co? - spadająca krowe. Został uwieczony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł.

Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**69**  
ZŁOTYCH

W pudełku z grą  
**NIESPODZIANKA**  
Szczegóły za miesiąc

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT



**Interplay**

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



## Doniesienia

## Co robią rodzice, gdy są sami w domu?

Odpowiedź jest prosta: grają w gry komputerowe! Wyniki badań statystycznych przeprowadzonych w USA wskazują, że coraz więcej dorosłych bawi się grami wideo. Prawie jedna trzecia grających Amerykanów ma powyżej 35 lat, a 10 procent to osoby po pięćdziestce! Ponad połowa mieszkańców USA grywa regularnie. Największą popularnością wśród starszych osób cieszą się gry karciane i szachy, zaś wśród młodzieży – zręcznościówki.

## Jagged Alliance dwa i pół

Kanadyjska firma Sir-Tech wyda kolejną część popularnej gry taktycznej. Jej europejskim dystrybutorem będzie niemiecka firma Innonics. Tytuł nowej gry – Niedokończone interesy – nie brzmi zbyt zachęcająco, ale za to można w niej wykorzystać doświadczonych postaci z poprzednich części. Gra zawiera 20 nowych pól bitew i udostępnia 10 nowych rodzajów broni. Ukaze się pod koniec października.

## ECTS 2000

Wrześniowe targi gier komputerowych w Londynie były okazją do prezentacji dwóch nowych konsol: PlayStation 2 oraz Game-Boya Advance. Europejska premiera tej pierwszej konsoli nastąpi już w listopadzie, tej drugiej spodziewamy się na koniec 2001 roku. Niestety gier na PC było niewiele. Zabrakło największych producentów, takich jak Electronic Arts, Activision, GT Interactive czy Interplay.

## Messiah jednak za 29,90

W pierwszej połowie roku firma CD Projekt zapowiadała wydanie w ramach projektu Extra Gra trójwymiarowej strzelaniny Messiah za 29,90 złotych. Niestety do premiery nie doszło. Jednak Messiah trafił do sklepów w tej cenie – co prawda z początkiem października i nie pod szyldem Extra Gra, ale za to w polskiej wersji i z zainstalowanymi poprawkami!

Ang. Złoto i chwala: Droga do El Dorado. Wymowa: gold end glory: de rold tu el dorado

Gold and Glory: The Road to El Dorado<sup>1</sup>

**Gra przygodowa na PC i PlayStation** | Do kin wszedł właśnie film animowany El Dorado opowiadający o hiszpańskich konkwistadorach.

W grze pod tym samym tytułem pomagamy Tulio i Miguelowi odczytać tajemniczą mapę, dzięki której odnajdą El Dorado: krainę pełną złota. Mimo że na naszych bohaterów

Bohaterowie nie wyglądają na konkwistadorów, raczej na zagubionych w dżungli turystów

czeka aż 20 poziomów pełnych niebezpieczeństw, takich jak piranie i jaguary, gra jest pozbawiona przemocy. Dzięki bajecznej grafice, wartkiej akcji i tajemniczym historiom Gold and Glory bawi zarówno małych, jak i dużych. Teraz każdy z nas zrealizuje dziecięce marzenie o odkrywaniu zaginionych miast.

→ **Termin:** listopad 2000. **Informacje:** LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (022) 6428165, www.lem.com.pl

**Gra zręcznościowo-fabularna na PC** | Znowu walczymy z potworem przywołanym przez siły ciemności.

To piekielne stworzenie zostało pokonane przed wiekami, ale budzi się ze snu. Bogini lanna wskazuje nam drogę do grobowca bohatera, który przypłacił życiem zwycięstwo nad złem. Znajdujemy tam Święty Miecz, jedyną nadzieję na pokonanie sił ciemności.

Blade of Darkness<sup>2</sup>

Przed nami droga przez 18 poziomów gry pełnych pułapek, łamigłówek i potworów. Do wyboru mamy kilka postaci: amazonkę, która świetnie strzela z łuku, barbarzyńcę, krasnoluda lub rycerza. Blade of Darkness jest połączeniem gry akcji z fabularną. Internetowa plotka mówi, że autorzy tej gry

czekają z jej wydaniem, aż graczom znudzi się Diablo II.

→ **Termin:** 2001. **Informacje:** IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl

Samotny bohater przeciw hordom wrogów. Czy nie przypomina to nam dwóch znanych gier?

Ang. Ostrze ciemności. Wymowa: blade of darkness



Ang. Kunszt wojny. Wymowa: forkraft

Warcraft III<sup>3</sup>

**Gra strategiczna na PC** | Orkowie wracają! Jednak tym razem to nie oni są największym zagrożeniem.

W trzeciej części Warcrafta występuje pięć ras, w tym orkowie i demony. O władzę nad światem walczą również nieumarli. Stwory te nie budują miast ani nie używają bogactw naturalnych. Ich

bronią jest magia śmierci – dzięki czarom każdy trup powstaje i zasila szeregi nieumarłych. W zależności od zaklęcia odradza się jako Banshee, Rycerz Śmierci, a nawet Anty-Paladyn.

Warcraft III to nowy typ gry komputerowej określany mianem fabularnej gry strategicznej (po angielsku: role-playing strategy). Kierujemy bowiem bohaterami, którzy dowodzą własnymi oddziałami wojskowymi, a w miarę postępów w grze nabierają doświadczenia i otrzymują nowe umiejętności.

→ **Termin:** koniec 2000. **Informacje:** CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.pl

Krasnolud ze spluwą. To budzi respekt!



Trójwymiarowe pole walki wygląda prześlicznie, zaś system sterowania jest prosty i intuicyjny. Cóż to będzie za gra!

Diablo II: Expansion Set<sup>4</sup>

Druid i Zabójca posiadają nowe umiejętności

**Gra zręcznościowa na PC** | W dodatku do Diablo II będziemy ścigać Baala, ostatniego członka Piekielnej Trójcy.

Baal chce zniszczyć Kamień Świata – barierę chroniącą ludzi przed inwazją z piekła. W grze spotkamy dwoje nowych bohaterów: Druida i Zabójcę, wiele nieznanych dotąd potworów i znajdziemy ponad 1000 nowych przedmiotów. Otrzymamy też rozszerzone możliwości

transmutacji jednych przedmiotów w inne za pomocą sławnej Kostki Horadrimów.

→ **Termin:** pierwsza połowa 2001. **Informacje:** CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.pl

Ostatni akt Diablo II rozgrywa się wśród śniegów i lodów północy



Diablo II: Zestaw dodatków. Wymowa: diablo tu: ekspaszyn set





## MechWarrior 4: Vengeance<sup>5</sup>

**Gra zręcznościowa na PC** | Wcielamy się w postać Iana Dressari, syna prawowitego władcy niewielkiej planety i walczymy przeciw okupantom z klanu Steiner.

Do boju wysyłamy Mechy, czyli wielkie roboty sterowane przez człowieka. Ponieważ zaczynamy grę jako wygnaniec, najpierw kierujemy prostą, lekką maszyną. Dopiero po kilku zwycięstwach wykorzystujemy w walce cięższe i lepiej uzbrojone Mechy, w tym siedem modeli nie spotykanych w poprzednich częściach. Gra zapowiada się efektownie: oślepią nas błyski laserów i rakiet, ogłuszy grzmot wybuchów i trzask rozpadającego się pancerza.

→ **Termin:** koniec listopada. **Informacje:** APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (022) 8264015, [www.promise.com.pl](http://www.promise.com.pl)



Projekty budowli wiernie naśladują style architektoniczne popularne od XVI do XVIII wieku

## Cossacks: European Wars<sup>6</sup>

**Gra strategiczna na PC** | Ta gra nie jest wprawdzie dalszym ciągiem filmu Ogniem i mieczem, ale Kozacy odgrywają w niej istotną rolę.

Bierzemy udział w wojnach toczących się w Europie od XVI do XVIII stulecia. W grze występują wszystkie dawne mocarstwa. Każde z nich ma jeden charakterystyczny typ jednostek wojskowych, na przykład Ukraina – Kozaków, Rzeczpospolita – husarię, zaś Anglia – flotę. Autorzy zadbali o realia historyczne, a teren odtworzono na podstawie map. Oprócz dowodzenia armiami (na polu bitwy walczy do ośmiu tysięcy jednostek!), dbamy o rozwijanie gospodarki naszego kraju. Dzięki temu zyskujemy dostęp do nowych technologii. Ważna jest również dyplomacja, wpływa na stosunki z innymi państwami.

→ **Termin:** koniec 2000. **Informacje:** IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, [www.imgroup.com.pl](http://www.imgroup.com.pl)

### Doniesienia

#### Superman powraca!

Era Supermana wcale nie minęła! Dzięki porozumieniu firm Infogrames, DC Comics i Warner Bros powstanie seria gier komputerowych z Supermanem w roli głównej. Ubrani w czerwono-niebieski kostium znów przelecimy nad wieżowcami Nowego Jorku, by wyrwać z łap złoczyńców reporterkę Lois Lane, w której podkochuje się nasz superbohater.

#### Chcesz grać? Pokaż dowód!


Najwięksi sprzedawcy gier komputerowych w USA zapowiedzieli, że młodzi ludzie kupujący brutalne gry będą musieli udowodnić, że mają ukończone 17 lat albo... przyjąć do sklepu z rodzicami. Przy zakupie gier przeznaczonych dla dorosłych po odczytaniu kodu kreskowego w kasie pojawi się stosowne ostrzeżenie. Te kroki są efektem ogłoszonego niedawno raportu amerykańskiej Federalnej Komisji Handlu, w którym sprzedawcom gier zarzuca się lekceważenie ograniczeń wiekowych.

#### Red Alert 2

Firma Westwood oficjalnie podała datę premiery jednej z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Command & Conquer: Red Alert 2 jest grą strategiczną czasu rzeczywistego, w której bronimy Stanów Zjednoczonych przed atakiem Związku Radzieckiego. Premiera zapowiadana jest na 25 października. Polski dystrybutor, firma IM Group, zapewnia, że w naszym kraju gra ukaże się na początku listopada, niestety tylko w angielskiej wersji językowej.

#### Nowy Myst

Myst, jedna z pierwszych przygodówek wydanych na CD-ROM-ie, jest najlepiej sprzedającą się grą na PC w historii (ponad pięć milionów sztuk). Trwają prace nad jej trzecią częścią, którą wyróżniać ma przepiękna grafika. W trakcie zabawy poznajemy wiele tajemnic, rozwiązujemy zagadki i układanki oraz odkrywamy niezwykle świat gry.



# MT124

## BEZPRZEWODOWA MULTIMEDIALNA KŁAWIATURA Z TRACKBALL'em

**WIRELESS MULTI-MEDIA KEYBOARD WITH TRACKBALL**

zamknięcie systemu

zamknięcie aktywnej aplikacji

screen sever

edytor internetowy

obsługa VCD

stop/wysuń - obsługa CD

play/pause

zmiana wielkości okna aplikacji

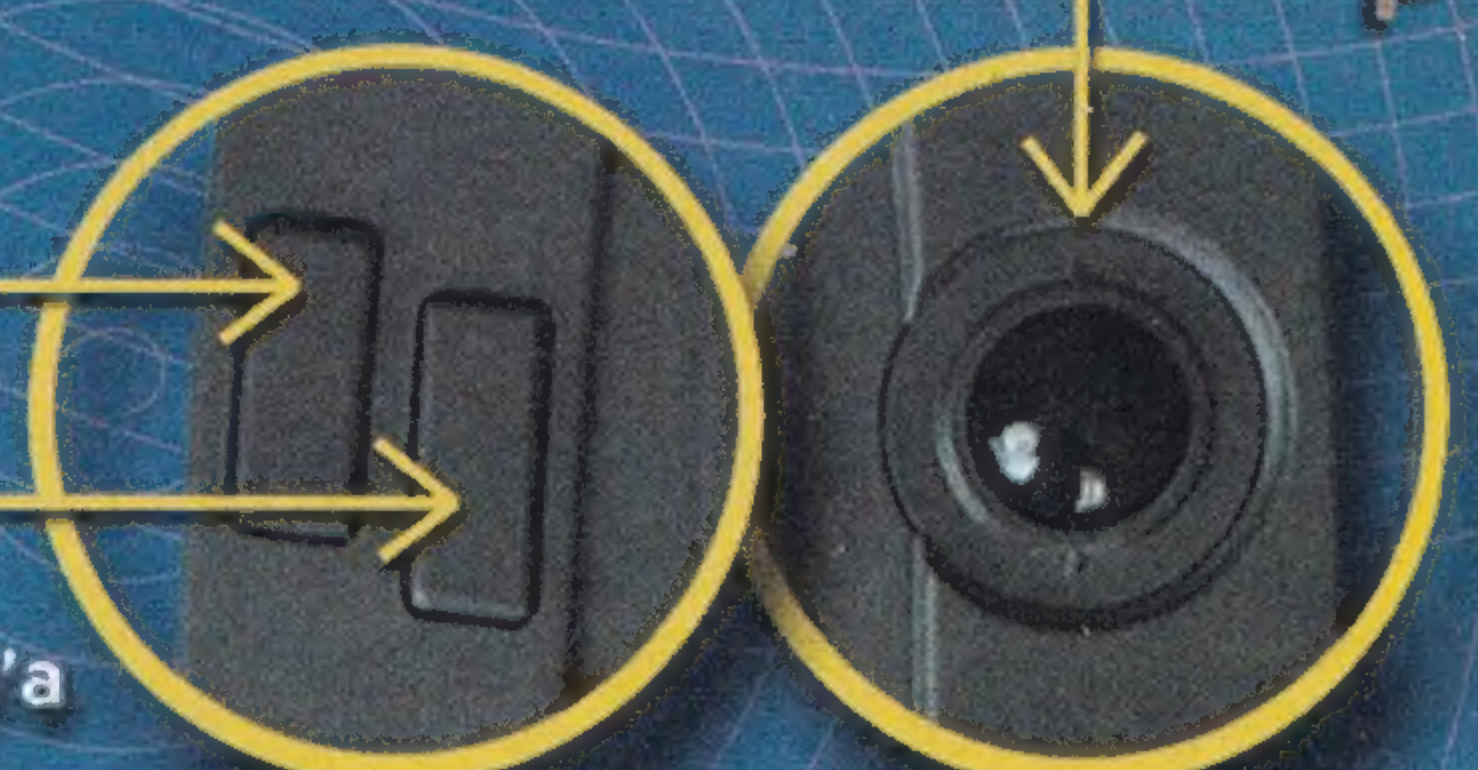
wyciszenie - mute

regulacja siły głosu w górę



regulacja siły głosu w dół

lewy i prawy klawisz trackball'a

trackball



**Brzeziny 13B, 05-074 Hallnów**  
**tel. +48 (22) 795 14 49÷51**  
**fax +48 (22) 783 79 33**  
**www.multistyk.com.pl**



## WZLOTY

## Tanio, coraz taniej

Pojawiają się kolejne gry nowe, dobre i tanie. Firma Coda wprowadza serię Super Gra. W pierwszym numerze, zapowiadany na listopad, ukaże się spolszczona gra akcji z elementami przygodowymi Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen. Będzie kosztować 29,90 złotych. Firma TopWare idzie jeszcze dalej: gra Moon Project, kontynuacja przebojowego Earth 2150, będzie wydana w wersji okrojonej (tylko płyta w pudełku) za jedyne 19,90!

**GRY** popierają wszystkie takie inicjatywy i mają nadzieję, że nie skończą one tak jak Extra Gra, na której temat firma CD Projekt nie udziela od połowy lipca żadnych informacji.

Sacrifice<sup>1</sup>

## Gra strategiczna na PC |

Przed nami pole bitwy. Do boju ruszają armie dowodzone przez Magów-Nekromantów.

Jesteśmy jednym z nich. Rzucamy czary, wspomagamy swych wojowników, wzywamy demony, wcielamy w szeregi naszych armii dusze martwych wrogów. Źródła ma-

gicznej energii wyczerpują się, sukces polega więc na zaklinalniu coraz większej liczby dusz. Zapowiada się więc interesująca rozgrywka w trybie dla wielu uczestników. Przewidziano także kampanię dla jednego gracza.

→ **Termin:** 2001. **Informacje:** CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, [www.cdprojekt.pl](http://www.cdprojekt.pl)



Sacrifice prezentuje dziwną i krwawą wizję świata, w którym o władzę walczą ze sobą potężni Nekromanci i ich armie



Mebelki są ergonomiczne i kolorowe, jednak nie chronią całkowicie przed wadami postawy i wzroku

## Stanowisko dla trzylatka

Firma Kidstation, produkująca bezpieczne mebelki dla najmłodszych, oferuje między innymi... stolik pod komputer! Coraz więcej dzieci poznaje świat przez ekran monitora. Wszelkie często powtarzane ruchy – na przykład przesuwanie myszy – mogą prowadzić do powstawania stanów zapalnych i zwyrodnień, szczególnie niebezpiecznych u małych dzieci. Maluchom przesiadującym przy komputerze zagrażają również wady postawy. Stolik zmniejsza ryzyko wystąpienia tych chorób, ale producent radzi przede wszystkim zachować umiar. → **Informacje:** [www.kidstation.com](http://www.kidstation.com)

## CO PIĘĆ MINUT PREMIERA – ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW

## TYTUŁ GRY PRODUCENT PLATFORMA DATA WYDANIA

## LOGICZNE

Chessmaster 8000	Mindscape	PC	październik 2000
Sheep! (PL)	Mind's Eye	PC	listopad 2000

## PRZYGODOWE I FABULARNE

Alice In Wonderland	Rogue	PC	listopad 2000
Arcatera (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
Arthur's Knights (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Baldur's Gate II (PL)	Black Isle	PC	listopad 2000
Escape From Monkey Island	Lucas Arts	PC	listopad 2000
Hellboy (PL)	Cryo Interactive	PC	listopad 2000
Jeckyll & Hyde (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Konung: Legenda Północy (PL)	Pan Interactive	PC	październik 2000
Larry 7 (PL)	Sierra Studios	PC	październik 2000
Legends of Might & Magic (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Might & Magic VIII (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Najdłuższa podróż (PL)	FunCom	PC	listopad 2000
Odyseja: W poszukiwaniu Ulisses (PL)	Cryo Interactive	PC	październik 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios	PC	grudzień 2000
Road To Eldorado	Ubi Soft	PSX	listopad 2000
Road To Eldorado (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Stupid Invaders (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
The Ward (PL)	Spectrum Pacific	PC	październik 2000

## SPORTOWE

Championship Manager 2000/2001	Sports Interactive	PC	październik 2000
Cue Club (PL)	Bulldog Interactive	PC	październik 2000
FIFA 2001	EA Sports	PC	listopad 2000
Football World Manager (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
NBA Live 2001	EA Sports	PC	listopad 2000
NHL 2001	EA Sports	PC	październik 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Neversoft	PC, PSX	październik 2000

## STRATEGICZNE

Age of Sail II	Talonsoft	PC	październik 2000
Battle Isle IV (PL)	Blue Byte	PC	listopad 2000
Call To Power II	Activision	PC	październik 2000
City Trader 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Close Combat V: Operation Overlord	Atomic Games	PC	grudzień 2000
Commandos 2 (PL)	Pyro Studios	PC	listopad 2000
Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood Studios	PC	listopad 2000
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	Microprose	PC	październik 2000

## TYTUŁ GRY PRODUCENT PLATFORMA DATA WYDANIA

Economic War 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Heroes Chronicles (cztery części) (PL)	3DO	PC	listopad 2000
HoM&M – Shadow of Death (PL)	3DO	PC	październik 2000
Kingdom Under Fire (PL)	Phantagram	PC	październik 2000
Monopoly Tycoon (PL)	Deep Red Games	PC	grudzień 2000
Outforce	Pan Interactive	PC	październik 2000
Panzer General III: Scorched Earth	SSI	PC	październik 2000
Peacemakers (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Sacrifice (PL)	Shiny Entertainment	PC	listopad 2000
Squad Leader (PL)	Random Games	PC	grudzień 2000
Star Peace 2001 (PL)	Fox Interactive	PC	październik 2000
Star Trek: New Worlds (PL)	14 Degree East	PC	listopad 2000
Stars! Supernova (PL)	Mare Crisium	PC	listopad 2000
Starship Troopers (PL)	Microprose	PC	listopad 2000
Sudden Strike (PL)	CDV	PC	październik 2000
The Moon Project (PL)	TopWare	PC	październik 2000
The Settlers IV (PL)	Blue Byte	PC	grudzień 2000
TV Star 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Zeus: Pan Olimpu (PL)	Impressions	PC	listopad 2000

## SYMULACYJNE

B-17 Flying Fortress 2	Microprose	PC	listopad 2000
Enemy Engaged (PL)	Razorworks	PC	październik 2000
Jet Fighter 4: Fortress America	Mission Studios	PC	październik 2000
Reno Air Racers	Victory Interactive	PC	październik 2000
Rowan's Battle of Britain (PL)	Rowan Software	PC	październik 2000
Silent Hunter II	SSI	PC	grudzień 2000

## WYŚCIGI

4x4 Evolution	Terminal Reality	PC	październik 2000
4x4 Trophy (Pathfinder) (PL)	Virgin	PC	grudzień 2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PC	listopad 2000
F1 Championship Season 2000	EA Sports	PC	listopad 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	PSX	październik 2000
F1 World Grand Prix 2000	EIDOS	PC	listopad 2000
Formula One 2000	Studio 33	PSX	październik 2000
Grand Prix 3 (PL)	Microprose	PC	październik 2000
Insane	Codemasters	PC	listopad 2000
Matt Hoffman Pro BMX	Runecraft	PSX	listopad 2000
Moto Racer World Tour	Delphine Software	PSX	październik 2000
Sega Rally Championship 2	Sega	PC	październik 2000
Superbike 2001	EA Sports	PC	listopad 2000



## Wstrząsające efekty na PC

W sklepach pojawiły się nowe dżojpady przystosowane do współpracy z pecetami. Ciekawymi propozycjami są ośmioprzyciskowy sterownik Super Mito oraz pad Dark Rumble, wyposażony w system dual shock. W czasie zabawy pad drży lub wibruje w rękach gracza, dostarczając niezapomnianych wrażeń. Zwłaszcza gdy bohater gry zostanie trafiony lub zza rogu wyskakuje na niego zombie. Oba pady współpracują z grami działającymi pod Windows 95/98. Można je podłączyć wprost do portu gier w pececie. Nie powinno być też problemów z instalacją sterowników.

→ Termin:

**Cena:** Dark Rumble 129 zł, Super Mito 39,90 zł. **Informacje:** Manta, 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (022) 6435420

**Projektanci** Dark Rumble korzystali ze sprawdzonych wzorów



### UPADKI

#### DVD – opakowanie zastępcze?

Wiele polskich firm zapowiada, że będzie sprzedawać gry w pudełkach do płyt DVD. To dobry pomysł, dopóki mowa o grach starszych i tańszych. Ale **GRY** uważają, że płacąc ponad 100 złotych za nowe wydanie, powinniśmy otrzymać grubą instrukcję i różne dodatki, które nie mieszczą się w nowym opakowaniu.

### NA CZASIE

Martinez sklonowany! ● Londyn podbity ● Zadek uwłaszczony

### NA KWASIE

Al Simmons atakuje swoją trąbą ● Żenada na obcej ziemi ● Wiedźma unplugged

## GIER

TYTUL GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
Test Drive 6	Accolade	PC	listopad 2000
World's Scariest Police Chases	Fox Interactive	PC	listopad 2000

### ZREČNOŚCIOWE

Airfix Dogfighter (PL)	EON	PC	październik 2000
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	Cryo Interactive	PC	październik 2000
Batman Vehicle Adventure	Ubi Soft	PC, PSX	październik 2000
Blade	Gremlin	PSX	listopad 2000
Blair Witch: cz. 1 – Rustin Parr (PL)	Terminal Reality	PC	październik 2000
Blair Witch: cz. 2 – Legenda Coffin Park (PL)	Terminal Reality	PC	listopad 2000
Blair Witch: cz. 3 – Historia Elly Edwards (PL)	Terminal Reality	PC	grudzień 2000
Crusaders of Might & Magic (PL)	3DO	PC	październik 2000
Delta Force: Land Warrior	Novalogic	PC	grudzień 2000
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	PSX	październik 2000
Earthworm Jim 3D (PL)	Vis Interactive	PC	październik 2000
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Atari	PC	październik 2000
Gift from the Stars (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Hitman: Codename 47	IO Interactive	PC	listopad 2000
Cold Blood (PL)	Revolution Soft.	PC	październik 2000
Martian Gothic: Unification	Creative Reality	PSX	październik 2000
Messiah (PL)	Shiny Ent.	PC	październik 2000
Muppet Monster Adventure	Psygnosis	PSX	październik 2000
No One Lives Forever	Fox Interactive	PC	listopad 2000
Pac Man (PL)	Atari	PC	listopad 2000
Project IGI	Innerloop	PC	listopad 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PC	październik 2000
Rune	Human Head	PC	październik 2000
Sanity: Aitken's Artifact	Fox Interactive	PC	październik 2000
Star Wars Episode I: Demolition	Lucas Arts	PSX	listopad 2000
SWAT 3D: Elite Edition	Sierra Studios	PC	październik 2000
Tomb Raider V: Chronicles	Core Design	PC	listopad 2000
Times 2	Dynamix	PC	październik 2000

### DLA DZIECI

Hugo: magiczna podróż (PL)	ITE Media	PC	listopad 2000
Lego Rock Raiders (PL)	Lego Media	PC	październik 2000
Luke i Luke – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Nieustraszy Pantera (PL)	Octagon Ent.	PC	listopad 2000
Playmobil: Alex i Laura (dwie gry) (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
Smerfy – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Tom i Jerry – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Timoteusz (PL)	Rebelmind	PC	październik 2000

PL oznacza grę, która zostanie wydana w języku polskim

Nie przegap tej oferty - tu ukryte jest coś więcej!



Dobra wiadomość dla fanów technologii i rozrywki: Już za kilka dni w naszych domach pojawi się PlayStation 2

Dual Shock 2 - teraz ulepszony !!!

Nowa konsola opierać się będzie na najnowocześniejszych technologiach. Opracowany przez inżynierów Sony procesor Emotion Engine jest pierwszym w świecie urządzeniem o pełnej architekturze 128-bitowej. Dla uzyskania możliwie największej szybkości przetwarzania ogromnych ilości informacji multimedialnej, w nowym procesorze zarówno magistrala danych, pamięć podręczna jak i wszystkie rejestry są 128-bitowe. Dzięki przetwarzaniu danych 128-bitowych w jednym procesorze, możliwe jest przesyłanie i przetwarzanie dużych ilości danych multimedialnych. Nowy procesor współpracuje z pamięcią operacyjną DRAM, wykorzystując dwa kanały dostępu Direct Rambus, dzięki czemu uzyskuje się w magistrali przepustowość 3,2 GB/s. Jest to przepustowość cztery razy większa niż w procesorach najnowszych komputerów osobistych zbudowanych w architekturze PC-100. Dzięki wyposażeniu procesora w wewnętrzny dekodér MPEG2 na tym samym chipie, możliwe jest obecnie równoczesne przetwarzanie graficznych danych trójwymiarowych o wysokiej rozdzielczości oraz obrazów DVD wysokiej jakości. Druga wersja PlayStation, dzięki zastosowaniu procesora graficznego Graphics Synthesizer, zapewnia grafikę na najwyższym poziomie możliwym do osiągnięcia na zwykłym ekranie telewizyjnym. Konsola obsługuje wszystkie najważniejsze standardy TV, a jakość obrazu jest porównywalna do telewizyjnej. Dotychczas podobną jakość można było uzyskać tylko w kosztownych stacjach graficznych. Nowa konsola będzie wykorzystywała napęd DVD-ROM, zamiast dotychczas używanego CD-ROM. Pozwoli to na zwiększenie ilości informacji zawartych na płycie, a także umożliwi odtwarzanie filmów z płyt. Dzięki udoskonaleniu procesora dźwięku i możliwościom obliczeniowym systemu, konsola obsługuje trójwymiarowe standardy dźwięku, takie jak AC-3 i DTS. Urządzenie będzie kompatybilne wstecz, co pozwoli na używanie około 3000 gier napisanych dla aktualnie używanych, 32-bitowych konsol PlayStation.

Już dziś można zarezerwować bilet na premierę PS 2. Długo czekasz na DVD? lubisz gry? - nie wachaj się, zadzwoń teraz - "ZAMAWIAM PLAYSTATION 2 !!!"

[oem@oem.com.pl](mailto:oem@oem.com.pl) - rezerwacje

sprzedaż hurtowa

i detaliczna

pełna obsługa

gwarancyjna

serwis i modernizacje

konsol oraz PC

**OEM components**

Plac Czerwca'76 bud 3

02-495 Warszawa

tel. (22) 667 3437, 667 3237

fax. (22) 667 2587, 667 2049

Sklepy, biura i serwis w całej Polsce!

więcej informacji na:

[www.oem.pl](http://www.oem.pl)

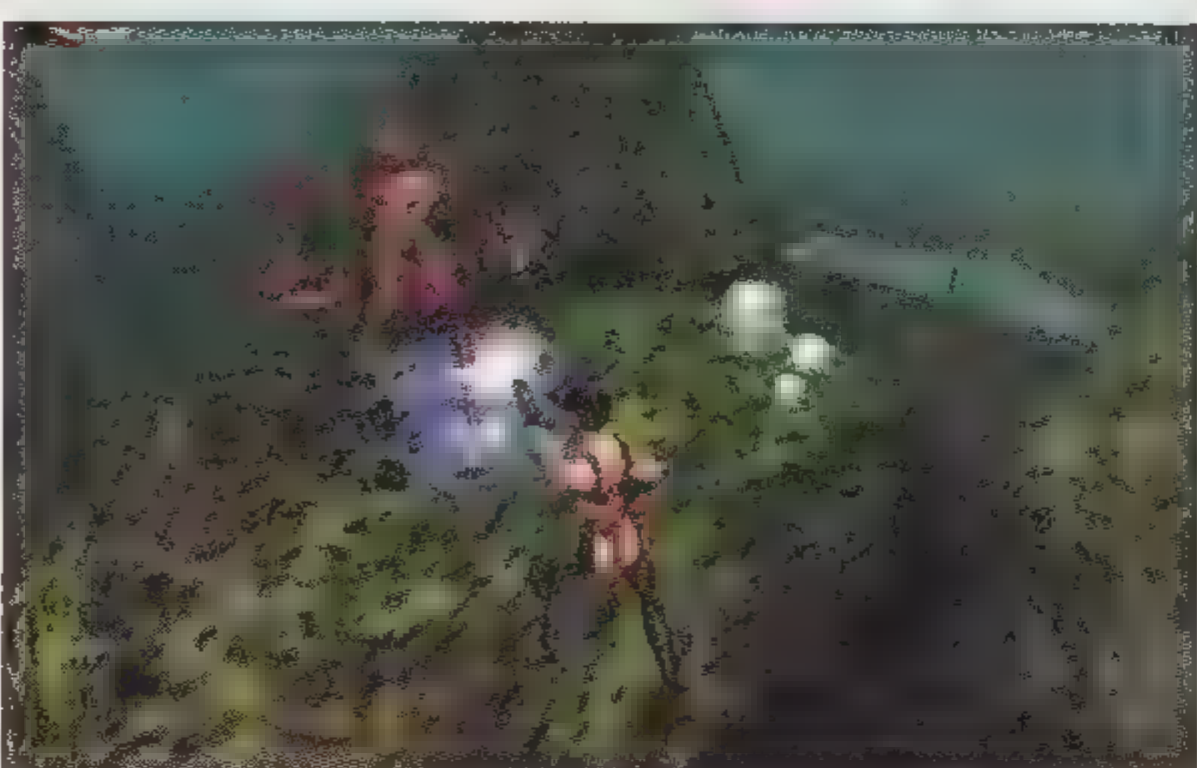




Potężne działko robi miazgę z każdego przeciwnika, który staje nam na drodze



Podczas wykonywania misji spotykamy kilka postaci nastawionych do nas przyjaźnie



Niektóre potwory są wyjątkowo silne. Często zużywamy na nie całe magazynki pocisków

# Heavy Metal: F.A.K.K. 2

**Gra zręcznościowo-przygodowa na PC | Piękna kobieta plus ciężka broń i hordy groźnych potworów: ta recepta na sukces sprawdziła się już wiele razy**

## TREŚĆ GRY

Francuski magazyn komiksowy Metal Hurlant (po polsku: wyjący metal) to dla wielbicieli komiksu lektura obowiązkowa, podobnie jak jego amerykańskie wcielenie, Heavy Metal (po polsku: ciężki metal). W roku 1981 przy współpracy magazynu powstał film animowany dla dorosłych Heavy Metal. Był hitem i zyskał rzesze wiernych fanów. Po prawie 20 latach na ekrany kin wchodzi jego druga część. Jednocześnie pojawia się gra pod tym samym tytułem.

Akcja toczy się 30 lat po wydarzeniach z pierwszej części. Piękna Julie zapomniała o swych bohaterskich wyczynach. Mieszka na planecie Eden, gdzie nikt się nie starzeje i wszyscy żyją szczęśliwie. Jednak zło powraca! Pojawia się Gith – potężna istota, która chce zemścić się na Julie i podbić cały świat.

W Heavy Metal oglądamy otoczenie zza zgrabnych pleców bohaterki. Gra ma charakter zręcznościowy. Korzystając z kilkunastu potężnych broni, przebijamy się przez hordy wrogów, aby na końcu każdego poziomu stoczyć widowiskowy pojedynek z najsilniejszym przeciwnikiem.

W odróżnieniu od innych gier, takich jak na przykład Tomb Raider, bohaterka w walce wykorzystuje obie ręce. Jeśli w jednej z nich trzyma miecz, może wykonać specjalną kombinację ciosów. Sposób sterowania

już po chwili staje się zrozumiałą. Dzięki temu toczy my widowiskowe pojedynki.

## TECHNIKALIA

Heavy Metal wykorzystuje program gry Quake III. Jednak widoki nie przypominają ponurych lochów. Grafika jest po prostu śliczna. Charakteryzują ją mocne, nasycone barwy, starannie wykonane poziomy i przerażający, a jednak nieco śmieszni przeciwnicy. Ubrania w które stroi się Julie, są wykonane niezwykle starannie – wi-

dać, że grafika została stworzona z myślą o wysokich rozdzielczościach.

Charakter muzyki pasuje do tytułu gry, ale spodoba się nie tylko fanom ciężkich brzmień. W ucho wpada zwłaszcza motyw tytułowy. Heavy Metal w pełni wykorzystuje trójwymiarowy dźwięk.

## WERDYKT

F.A.K.K. 2 niebawem pojawi się w polskich sklepach. Nastrój gry jest dziwaczny, ale z pewnością spodoba się ona nie tylko wyjadaczom przyrośniętym do komputerów. Pamiętajmy jednak, że jest to gra zdecydowanie dla dorosłych.



Niektóre potwory wyglądają dziwnie. Ten potrafi związać się w zabójczą kulę

## Heavy Metal

### INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	GOD Games/Ritual
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	159 zł
<b>PLATFORMA I SYSTEM</b>	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	Pentium II 300/64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
<b>WYNIKI MINIREWIEWY</b>	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
<b>POZOSTAŁE PLATFORMY</b>	brak



OD 18 LAT



### Prognoza:



bardzo dobra



# Tony Hawk Pro Skateboarding 2

**Gra zręcznościowa na PC i PlayStation |**  
**Druga część najlepszej symulacji deskorolki**  
**zostanie wydana na peceta!**

## TREŚĆ GRY

Tony Hawk Pro Skateboarding to gra na PlayStation, którą okrzyknięto najlepszą w tej klasie. Nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę że nad jej wykonaniem czuwał Tony Hawk, legenda deskorolkowego świata.

Jego kariera zaczęła się, gdy powstały pierwsze wyczynowe deskorolki. Wymyślił wiele trików. Od wielu lat ma własną firmę i zajmuje się propagowaniem jazdy na deskorolce wśród młodzieży na całym świecie. Dlatego autorzy obiecują, że w grze umieszczone

Triki wykonywane na niektórych elementach parku liczone są podwójnie. W ten sposób zarabiamy najwięcej punktów

zostaną setki jego trików, a także unikatowe sztuczki innych mistrzów deskorolki.

Tony Hawk Pro Skateboarding 2 daje graczom wiele możliwości. Zamiast wybrać gotowego bohatera, stworzymy własnego. Znudziły nam się dostępne w grze parki? W takim razie projektujemy własne! Zaś przede wszystkim bierzemy udział w zmaganiach mistrzów deskorolki z całego świata. Albo po prostu jeździmy dla przyjemności, wykonując nieprawdopodobne ewolucje, skoki, stójki oraz znacznie wyższe punktowane kombinacje tych sztuczek.

## Tony Hawk Pro 2

### INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Activision/NeverSoft
Polski dystrybutor	LEM
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	ponad 170 złotych
<b>PLATFORMA I SYSTEM</b>	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	Pentium 200/32 MB
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

### WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
<b>POZOSTAŁE PLATFORMY</b>	PlayStation

### Prognoza:



celująca



Chwyty deski nazywane są po angielsku grabami (czyli właśnie chwytami). W rzeczywistości bardzo trudno je wykonać

## TECHNIKALIA

Grę wykonano starannie. Postacie, którymi sterujemy, przypominają prawdziwych ludzi. Widać nawet rysy twarzy. Dźwięki odpowiadają rzeczywistości. Chrobotanie metalu trącego o kamień brzmi tak, że po naszych plecach przechodzą ciarki. W grze słuchamy

muzyki znanych zespołów, takich jak Rage Against the Machine, Papa Roach czy Naughty by Nature.

## WERDYKT

Tony Hawk Pro Skateboarding 2 to wspaniały tytuł dla wszystkich miłośników deskorolki. I do tego na peceta!

# V-Rally 2 Expert Edition

**Gra wyścigowa na PC | Kierowcy rajdowi**  
**najlepiej czują się w pyle i kurzu polnych dróg**

## TREŚĆ GRY

Samochody dostępne w grze to auta z mistrzostw WRC (World Rally Championship, czyli po polsku Rajdowe Mistrzostwa Świata). Pojazdów jest 26, z czego 16 pochodzi z sezonu 1999, a 10 to starsze

modele-niespodzianki. Warunki na trasach są podobne do tych, jakie spotyka się w rzeczywistości.

Ścigamy się w pojedynkę, we dwóch lub czterech na jednym komputerze. Obok kierowcy siedzi pilot, który uprzedza nas o szczegółach trasy.

## TECHNIKALIA

V-Rally 2 Expert Edition nie jest symulatorem. Auta prowadzi

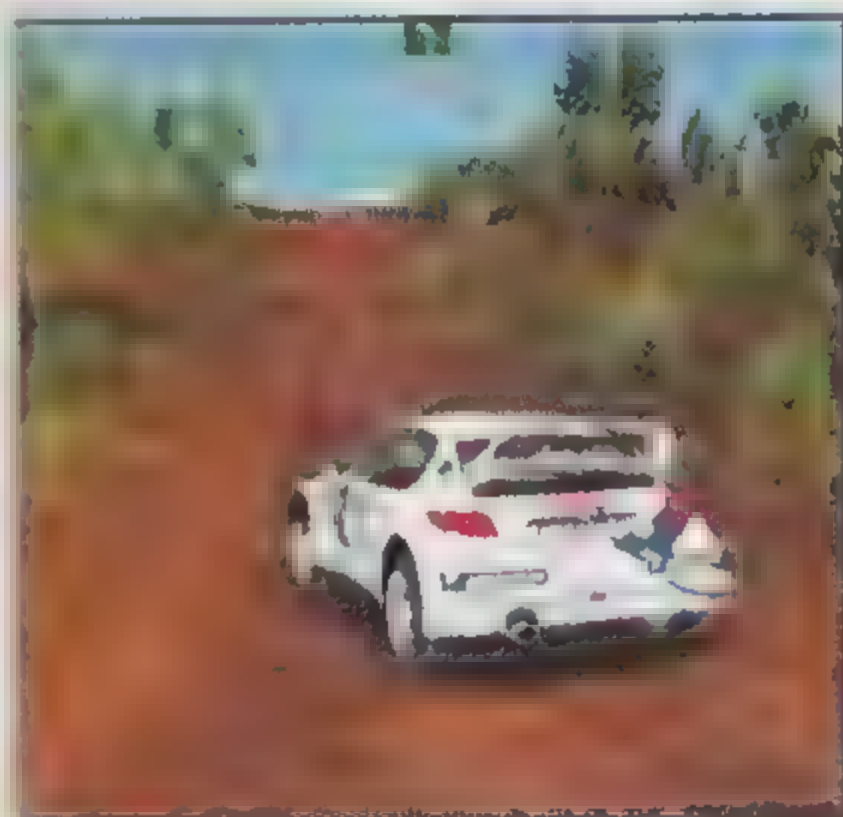
się przyjemnie i bez większych problemów. Wnętrze pojazdu jest jednak bardzo realistyczne, widać ruchy kierowcy i pilota.

Samochód brudzi się po wyjechaniu na trasę, a po kilku stłuczkach widzimy powyginane blachy i zdrapany lakier. Wokół tras stoją ludzie, a gdy nadjeżdżamy, rozbiegają się na boki. Niestety gdy ustawiamy widok z wnętrza pojazdu, widać błędy w grafice. Za to głos pilota możemy zmienić z męskiego

na kobiecy, zaś wszystko, przed czym nas ostrzega, zaznaczone jest strzałkami.

## WERDYKT

Animacja jest płynna i to wielki atut tej ciekawej gry, bardziej zręcznościowej niż symulacyjnej. **GRY** mają nadzieję, że głosy pilotów będą nagrane w języku polskim, bo podczas szybkiej jazdy nie ma czasu na tłumaczenie!



Nasz samochód na pewno nie dojedzie do mety taki czysty, jaki był na starcie



Sportowy Mitsubishi Lancer Evolution to marzenie każdego kierowcy rajdowego

## V-Rally 2

### INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Infogrames
Polski dystrybutor	jeszcze nie znany
Data wydania	październik 2000
Cena	jeszcze nie znana
<b>PLATFORMA I SYSTEM</b>	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	P166/32 MB
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

### WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
<b>POZOSTAŁE PLATFORMY</b>	Dreamcast

### Prognoza:



dobra



# The Moon Project

**Gra strategiczna na PC | Znowu wybucha wojna pomiędzy trzema potężnymi korporacjami. Jednak tym razem toczy się ona na Księżycu**

## TREŚĆ GRY

Akcja The Moon Project rozgrywa się w świecie gry Earth 2150, która pokazywała wielką wojnę na spustoszonej Ziemi. Jednak nowa gra przedstawia inną historię, a wiele misji toczy się na Księżycu.

W roku 2140 na Ziemi wybucha wojna. Dynastia Euroazjatycka, Unia Cywilizowanych Stanów i Lunar Corporation rozpoczynają walkę o władzę

nad światem. W roku 2148 Dynastia po raz pierwszy używa broni jądrowej. Atomowe eksplozje powodują, że Ziemia zaczyna zbliżać się do Słońca.

Wkrótce po tym wychodzi na jaw, iż Lunar Corporation prowadzi na Księżycu badania nad projektem nazwanym Project SunLight. Dowiaduje się o tym Unia i wysyła na Księżyc ekspedycję wojskową. Jej celem jest zdobycie informacji na temat projektu.

Po wyborze jednej ze stron konfliktu przenosimy się na pole walki, gdzie rozbudowujemy bazy wojskowe, prowadzimy badania nad technologiami i wysyłamy do boju jednostki. W porównaniu z Earth 2150 przybyło kilka oddziałów i instalacji wojskowych. Wśród nich jest między innymi Cargo Salamander – transportowiec Unii zaprojektowany do przewożenia wojsk na Księżyc.

## TECHNIKA

Trójwymiarowe pole walki możemy obracać i przybliżać, a także zmieniać kąt ustawienia kamery. Bitwy wyglądają

Wyprawa na Księżyc to zupełnie nowe wyzwanie dla wojsk Unii

Grafika jest doskonała, ale fabuła – sztampowa

jak niezwykle gra światła i eksplozji. Poza dzikimi krajobrazami Ziemi i Księżyca widzimy zmieniające się pory dnia i opady atmosferyczne.

Oprócz trzech kampanii rozgrywamy też jeden z 29 scenariuszy, których akcja toczy się w ruinach wielkich miast, na przykład Berlina czy Sofii.

Gra zostanie wydana po polsku w dwóch wersjach: pełnej

oraz tańszej, która zawiera mniej filmów i utworów muzycznych i sprzedawana jest bez kartonowego pudełka.

## WERDYKT

Poza nową fabułą i księżycowymi krajobrazami, gra niewiele różni się od poprzedniczki. Na pewno jednak sięgną po nią miłośnicy Earth 2150.

## The Moon Project

### INFORMACJE O PRODUKCJI:

Producent/Wydawca	Topware Interactive
Polski dystrybutor	Topware Poland
Data wydania w Polsce	październik 2000
Przypuszczalna cena	69,95 zł/20 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P200/64 MB
Obsługa akceleratorów	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	dla 12 graczy

### WYNIKI MINIREWIEWU

Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowa
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

### Prognoza:



dobra

# Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr

**Gra przygodowa na PC | Ponura wiedźma z Blair już niedługo zacznie straszyć na naszych pecetach**

## TREŚĆ GRY

Jest rok 1941. Szalony pustelnik Rustin Parr przyznaje się do zamordowania siedmiorga dzieci. Zbrodnia miała miejsce w miasteczku Burkittsville (w stanie Maryland), znanym niegdyś jako Blair. Szaleniec zeznaje, że do popełnienia przestępstwa zmusił go duch wiedźmy z Blair. Na miejsce przybywa pani Elspeth Doc Holliday, naukowiec i detektyw. Pracuje dla organizacji Spookhouse, zajmującej się badaniem wszelkich zjawisk nadprzyrodzonych.

Blair Witch nawiązuje do głośnego filmu grozy pod tym samym tytułem, nakręconego rzekomo przez grupę studen-

tów. Prerażająca historia wstrząsnęła widzami, stworzono więc grę, której akcja rozgrywa się na długo przed wydarzeniami z filmu.

Na szczęście gra zostanie spolszczona (angielski tekst mówiony uzupełnią polskie napisy). Łatwiej więc będzie rozeznaczyć się w paskudnej intrydze wiedźmy z Blair.

## TECHNIKA

W grze wykorzystano program z Nocturne. Tworzy on przepiękne efekty świetlne, ale na większości komputerów nie chce dobrze działać. Jednak posiadacze najszybszych pecetów zobaczą na ekranach wspaniałe sceny.

## WERDYKT

Połączenie pomysłu i atmosfery filmu Blair Witch Project z grafiką i efektami specjalnymi

mi rodem z gry Nocturne może oznaczać dobrą zabawę i dużo emocji. Niestety, na razie tylko dla właścicieli superkomputerów.

## Blair Witch

### INFORMACJE O PRODUKCJI:

Producent	Terminal Reality
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	99 zł

### PLATFORMA I SYSTEM

Wymagania sprzętowe	Pentium II 300/64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

### WYNIKI MINIREWIEWU

Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

### Prognoza:



dobra

Doc pracuje dla organizacji Spookhouse, znanej także z gry Nocturne





**Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PC i PSX**

# PC/PS TWIN TURBO

**Nowość**

„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera...”

Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle...”

Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



Hamulec ręczny

Skrzynia biegów

Wstrząsy w każdą stronę

Hamulec silne wstrząsy

Hamulec również na pedały

Regulacja wysokości

Łatwa regulacja kierownicy

Wygodna kierownica

okryta imitacją skóry

Kąt obrotu kół kierownicy 270°

Analogowe pedały

Działa z każdą grą

Możliwość dowolnego programowania funkcji

Polska instrukcja



**4 w 1**  
**UWAGA!**  
**REWELACJA!**  
**Zaoszczędź!**

**Kierownica**  
**Twin Turbo Deluxe**  
**współpracująca**  
**z PC, PSX, PSX2,**  
**Nintendo64**

**Szukaj w dobrych sklepach!**

Współna dystrybucja  
w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl  
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny  
w sprzedaży  
wysyłkowej

Garantujemy dożywotnią obsługę i serwis.

**Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci** **EXP1K**



<sup>1</sup>Tak wygląda słowo szogun zapisane starożytnym alfabetem kandy.

軍將



# Shogun

## TOTAL WAR

**Gra strategiczna na PC | Japonia podzielona jest między siedem klanów. Mają one jedną ambicję: pokonać innych i zjednoczyć kraj. Nadciąga wojna totalna, przy której bledną europejskie konflikty** **Ściągawka na stronie 48**

### TREŚĆ GRY

Jesteśmy jednym z dajmio – rządców prowincji w ogarniętej wojną Japonii. Trawi nas ambicja zjednoczenia kraju pod naszymi rządami. Jednak trudno będzie szybko dokonać tej sztuki, bo przeciwnicy są silni. Dlatego przed śmiercią musimy zapewnić sobie następcę, który dokończy dzieło i przyjmie tytuł szoguna.

Gra składa się z dwóch części. Pierwsza jest strategiczną grą turową. Jako dajmio rozbudowujemy gospodarkę, werbuje armię i zaopatrujemy ją w coraz lepszą broń, prowadzimy dyplomację i zakulisowe intrygi. Gdy dochodzi do starcia, mamy wybór: rozstrzygnąć je automatycznie albo przejść do drugiej części gry – bitwy rozgrywanej w czasie rzeczywistym.

Zanim jednak dojdzie do pierwszych potyczek, przygotowujemy się do wojny. Na początku mamy kilka prowincji i niewielkie oddziały wojska, toteż natychmiastowe rozpoczęcie wojny zazwyczaj kończy się klęską.

Rozglądamy się po podległych nam prowincjach. W tym stadium Shogun przypomina

strategiczną grę planszową: budujemy, bez pośpiechu wydajemy rozkazy i przesuwamy oddziały po mapie podzielonej na prowincje. Przejście do sąsied-

niej prowincji zajmuje jednostkę turę, czyli porę roku.

W trosce o gospodarkę meliorujemy żyzne pola. Uzyskujemy wtedy wyższe wpływy do skarbcza księstwa, wypłacane jesienią i mierzone w koku (ilość ryżu potrzebna, by wykarmić mężczyznę przez rok).

Melioracja jest jedyną inwestycją nie wymagającą budo-

wy zamku w prowincji. Dochody czerpiemy także z handlu, budując porty w nadmorskich prowincjach oraz z wydobywania metali szlachetnych, jeśli pod naszym władaniem są złoża złota, srebra lub miedzi.

Wznosząc coraz potężniejsze zamki, otrzymujemy dostęp do użyteczniejszych budowli. Dzięki nim rosną nasze dochody, szkolimy skuteczniejsze rodzaje wojsk i ulepszymy te już istniejące. Na przykład mając zamek, budujemy dojo włóczników. Po rozbudowie zamku zyskujemy dostęp do słynnego dojo włóczników (wyszkoleni w nim włócznicy mają honor większy o jeden) i dojo jazdy, w którym





Dziewięć słów,  
które każdy  
**szogun**  
znać powinien

Sepuku (samobójstwo)

切腹

Sensu (wojna)

戦争

Meidzo (honor)

名誉

Rippa (majestatyczny)

立派

Ninja (wymowa: nindza)

忍者

Dzujudzun (posłuszeństwo)

従順

Guntai (armia)

軍隊

Nindzutsu (sztuka walki)

忍術

Ansatsusia (zabójca)

暗殺者

szkolimy konnicę. Drzewo wynalazków nie jest duże, ale pozwala wybudować 49 budynków i 17 typów oddziałów.

Gdy mamy zaplecze finansowe, wzmacniamy armię. Budowle wojskowe wznosimy w prowincjach, gdzie znajdują się złoża rudy żelaza. Dzięki temu gdy wybudujemy warsztaty płatnerzy i kuźnie, żołnierze są lepiej uzbrojeni. Pozostałe jednostki: ninja, shinobi (sabotażystów) i wysłanników werbujemy w innych prowincjach.

Przed atakiem zapoznajemy się z sytuacją w prowincji, którą zamierzamy podbić. Wysyłamy tam zwiadowcę (może nim zostać ninja, shinobi lub wysłannik), by zbadał, jakie podziery w niej przebywają, ile liczą żołnierzy i kto nimi dowodzi. Bierzemy przy tym pod uwagę nie tylko siły wroga, ale także ukształtowanie terenu w każdej z prowincji. Zwracamy uwagę na



Dajmio – zarządca prowincji – w całej okazałości. Postępował jak udzielny władca. Nie liczył się ze zdaniem cesarza, bo to nie cesarz posiadał silną armię. Jedynym zagrożeniem byli inni dajmio



# Shogun TOTAL WAR

→ trudne do sforsowania pagórki, rzeki przecięte pojedynczymi mostami i wąwozy. Na wynik starcia wpływa też doświadczenie dowódcy, honor i uzbrojenie armii oraz warunki pogodowe.

Na polu bitwy walczą ze sobą armie liczące do 960 żołnierzy z każdej strony, nawet jeśli siły w prowincji są większe. W tym ostatnim wypadku gdy oddział zostaje zniszczony lub ucieknie, przybywają posiłki: świeże jednostki nie biorące dotąd udziału w walce. Dlatego zwycięskie, ale przetrzedzone oddziały ścigające wroga do skraju mapy napotykają tam wypoczęte formacje przeciwnika. Zwycięstwo może więc łatwo zamienić się w klęskę.

Atmosfera bitwy jest niesamowita: tętent kopyt, szczęk broni, krzyki żołnierzy. Ustawione na początku szczyłami się i zorganizowane natarcie zmienia się w szereg bezładnych pojedynków, nad którymi trudno zapanować. Nie pomaga w tym kiepska mapka pola bitwy. Mimo to można wykonywać manewry oskrzydłujące lub zastawiać pułapki, chowając oddziały w lesie bądź za wzgórzem.

Bitwa kończy się, gdy mija wyznaczony czas lub gdy wojska jednej ze stron uciekną z pola walki. Każdy generał, którego oddział wyróżnił się w ogniu walki, dostaje punkty doświadczenia. Te z kolei zwiększają honor podległych mu żołnierzy.

Ponieważ trudno zabić wrogich generałów na polu bitwy, nasyłamy na nich ninja. Zmach nie zawsze się udaje, bowiem dostojnicy są dobrze chronieni. Zabicie generała obniża morale podległych mu wojsk na jedną turę.

Dyplomacja odgrywa niewielką rolę. Wysłannicy nawet wrogowi proponują sojusz. Zawarcie go nic nie znaczy, bo nie ma kar za jego złamanie. Sojusznicy z ochotą zajmują nasze ziemie, jeśli tylko mają ku temu sposobność.

Oprócz kampanii mamy dwa inne tryby rozgrywki polegające na rozgrywaniu starć w czasie rzeczywistym. Do wyboru jest sześć bitew historycznych oraz bitwy, w których sami wybieramy oddziały. Nie ma edytora misji, więc walki toczą się na jednej z 85 gotowych map (niektóre z nich mają kilka odmian).

## INSTALACJA

Instalacja przeprowadzana jest z jednej płyty. Po automatycznym uruchomieniu programu instalacyjnego otrzymujemy pytanie o numer rejestracyjny umieszczony na tylnej ścianie pudełka z płytkami CD.

Po wprowadzeniu przez nas numeru program prosi o wybór wersji instalacji. Na naszym dysku twardym zajmują one od 500 do 1400 MB. Następnie wybieramy katalog, w którym zostaną umieszczone



Przegraliśmy! Dla samuraja honorowym wyjściem z tej sytuacji jest śmierć przez seppuku: rozprucie sobie brzucha. Od XVII wieku w ceremonii brał udział drugi samuraj, który ścinał głowę przyjacielowi, skracając mękę

pliki gry. Przed zakończeniem program pyta, czy utworzyć skrót na pulpicie i automatycznie wykrywa sterowniki DirectX 7.0. Jeśli ich nie mamy, zgadzamy się na instalację pakietu.

Przed uruchomieniem gry zaglądamy jeszcze do menu opcji i ustawiamy w nim rozdzielczość ekranu. Aby dobrze się grało, powinna wynosić ona co najmniej 800 na 600 punktów. Ustawiamy też dźwięk: do wyboru jest wersja polska i japońska! Po odinstalowaniu gry sami musimy usunąć katalog z pozostałościami i skrót w menu Start.

## TECHNIKA

Techniczna ocena Shoguna nie wypada jednoznacznie. Po stronie bezsprzecznych zalet **GRY** zapisują bardzo dobrą polonizację. Zarówno wersja polska (z azjatyckim akcentem), jak i oryginalna japońska dodają grze wiele uroku. Jedyne potknięciem jest wysyłanie propozycji sojuszu, podczas gdy chodzi o zawarcie pokoju.

Podczas bitew **GRY** zachwyciły krajobrazy, zwłaszcza zimowe, i warunki pogodowe:

deszcz, śnieg, mgła. Dobra jest też sztuczna inteligencja, przynajmniej w części bitewnej.

Natomiast obsługa Shoguna jest wprost tragiczna. By rozegrać kampanię, za każdym razem musimy włożyć do stacji CD-ROM najpierw pierwszą płytkę, a później drugą, na której zapisano dane. Na mapie strategicznej nie możemy rozwiązywać oddziałów, nawet jeśli są zdekompletowane i słabe. Łączymy je tylko wtedy, gdy liczebność powstającego oddziału nie

## WOJNA W CZASACH SZOGUNA

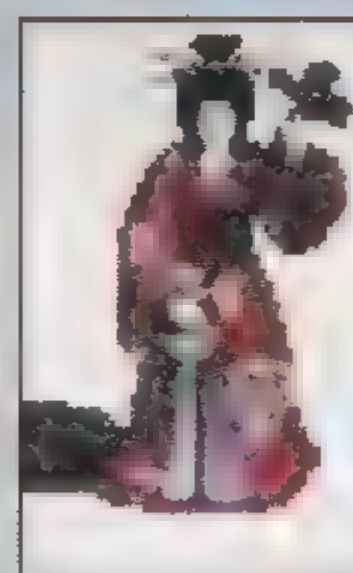
W drugiej połowie XV wieku sposób walki Japończyków uległ znaczącym zmianom. Pojawiły się duże hufce wojowników pieszych i konnych. Powstał też nowy rodzaj lekkiej piechoty. Byli to ashigaru (lekkonożni) wywodzący się z chłopów i zubożałych samurajów. Poziom dyscypliny był wśród nich niski.

Pojawienie się chłopskiej piechoty i broni palnej, przywiezionej przez Portugalczyków, wpłynęło na zmiany w taktyce. Zanikła walka konna. Hufce konne stały się rodzajem dragonii walczącej zwykle pieszo (w grze wygląda to inaczej). Główną bronią były rusznica i długa dzida. Rozwinięły się manewry zróżnicowanymi jednostkami. Shogun Hidejosi, znany jako Taiko (Wielki Książę), wprawdzie dowodził armią liczącą 250 tysięcy żołnierzy. Pod wpływem Europejczyków rozwinęła się też sztuka fortyfikacji, a także zdobywanie zamków z użyciem min i ognia artylerii. Ostatnie dwa elementy nie występują w grze.

Broń palna należała do nielicznych europejskich wynalazków, które przyjęły się w odizolowanej od świata Japonii



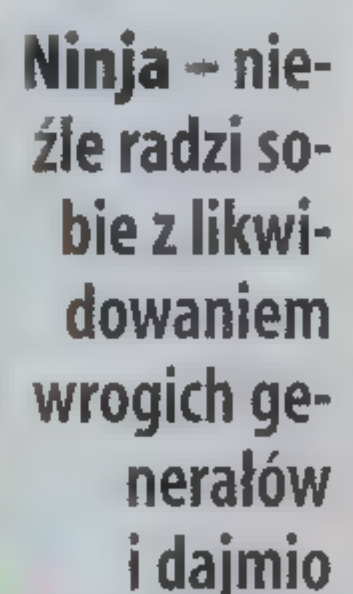
## DETALE



**Gejsza** – nie ma lepszego i bardziej podstępnego szpiega-mordercy



**Muskieter** – świetny w walce na dystans, bezbronny w walce wręcz



**Ninja** – nieźle radzi sobie z likwidowaniem wrogich generałów i dajmio



**No-dachi** – ciężka piechota, najlepsza do przełamania obrony wroga



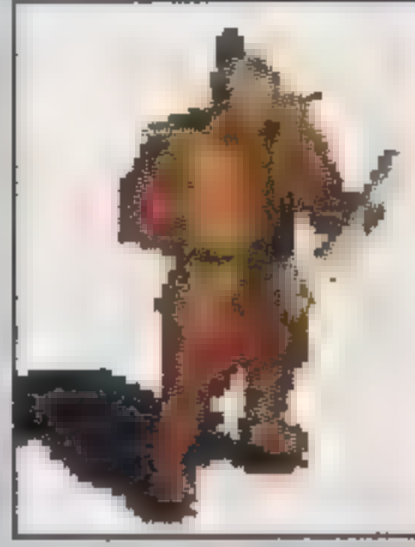
**Ciężka kawaleria** – na otwartej przestrzeni postrach wojsk przeciwnika



**Mnich-wojownik** – znakomita piechota zarówno do ataku, jak i obrony



**Wysłannik** – szpieguje i prowadzi dyplomację. W trudnych sytuacjach traci głowę

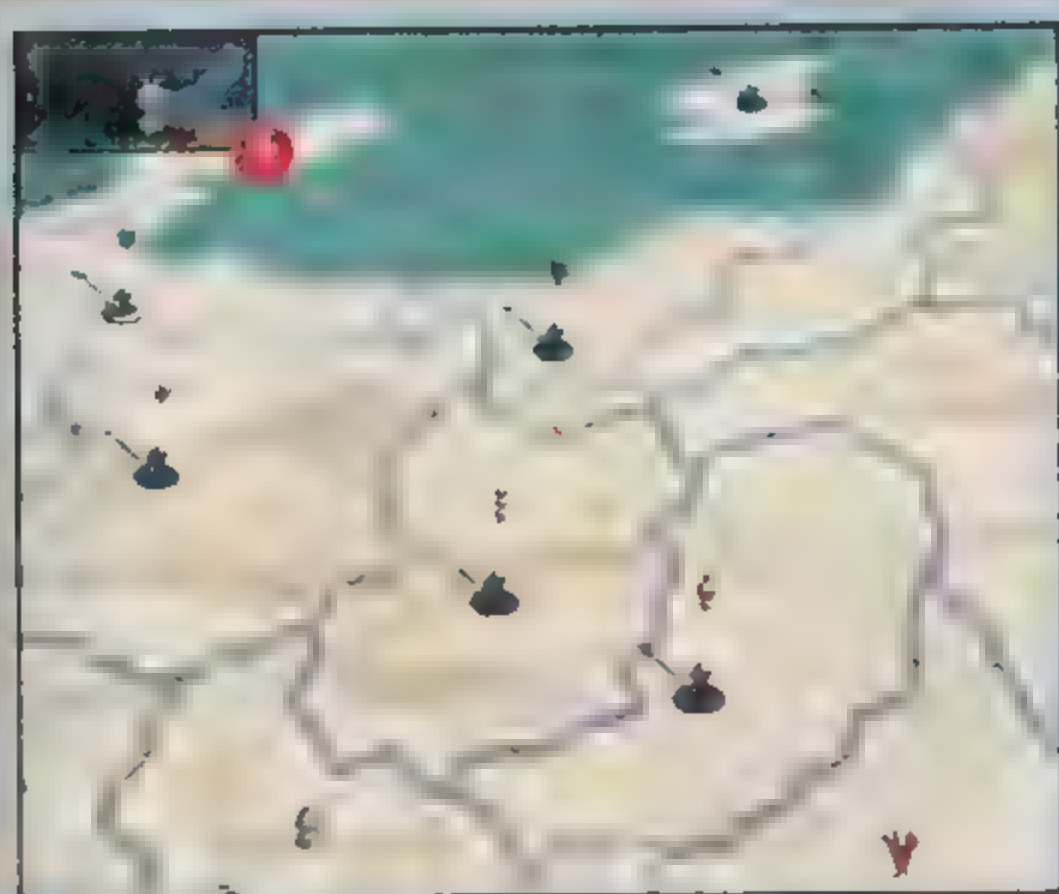


**Kapłan** – doskonały wysłannik do chrześcijańskich dajmio





## WZEDRZEG GRY



Na początku nasze ziemie są bogate, ale słabo zaludnione i niezagospodarowane. Naszym celem jest wzmocnić armię i gospodarkę. Chcemy, by po kilkudziesięciu latach kampanii cała mapa podglądowa **1** przybrała kolor naszego klanu



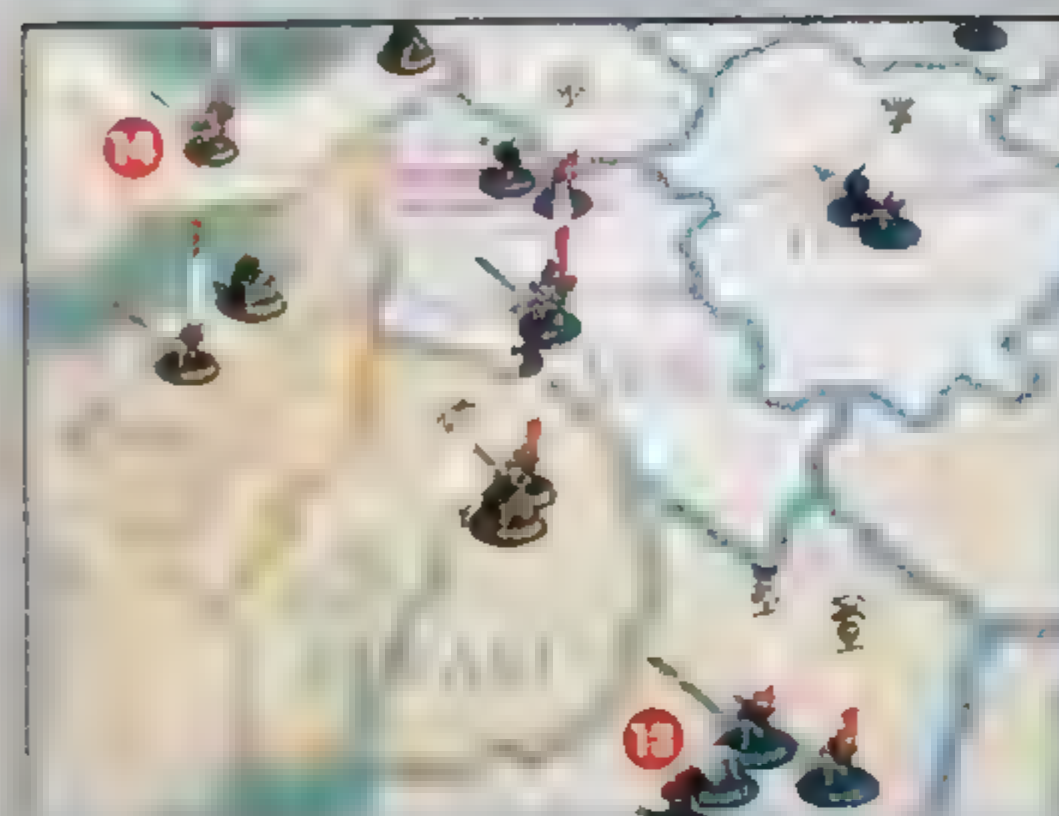
Klikamy na ikonę menu budowy **2**. Klikając na ikony budynków z listy **3**, ustawiamy je w kolejności, w jakiej będą wznoszone **4**. Gdy przesuwamy kursor na ikonę budynku, otrzymujemy dokładny opis budowli **5**



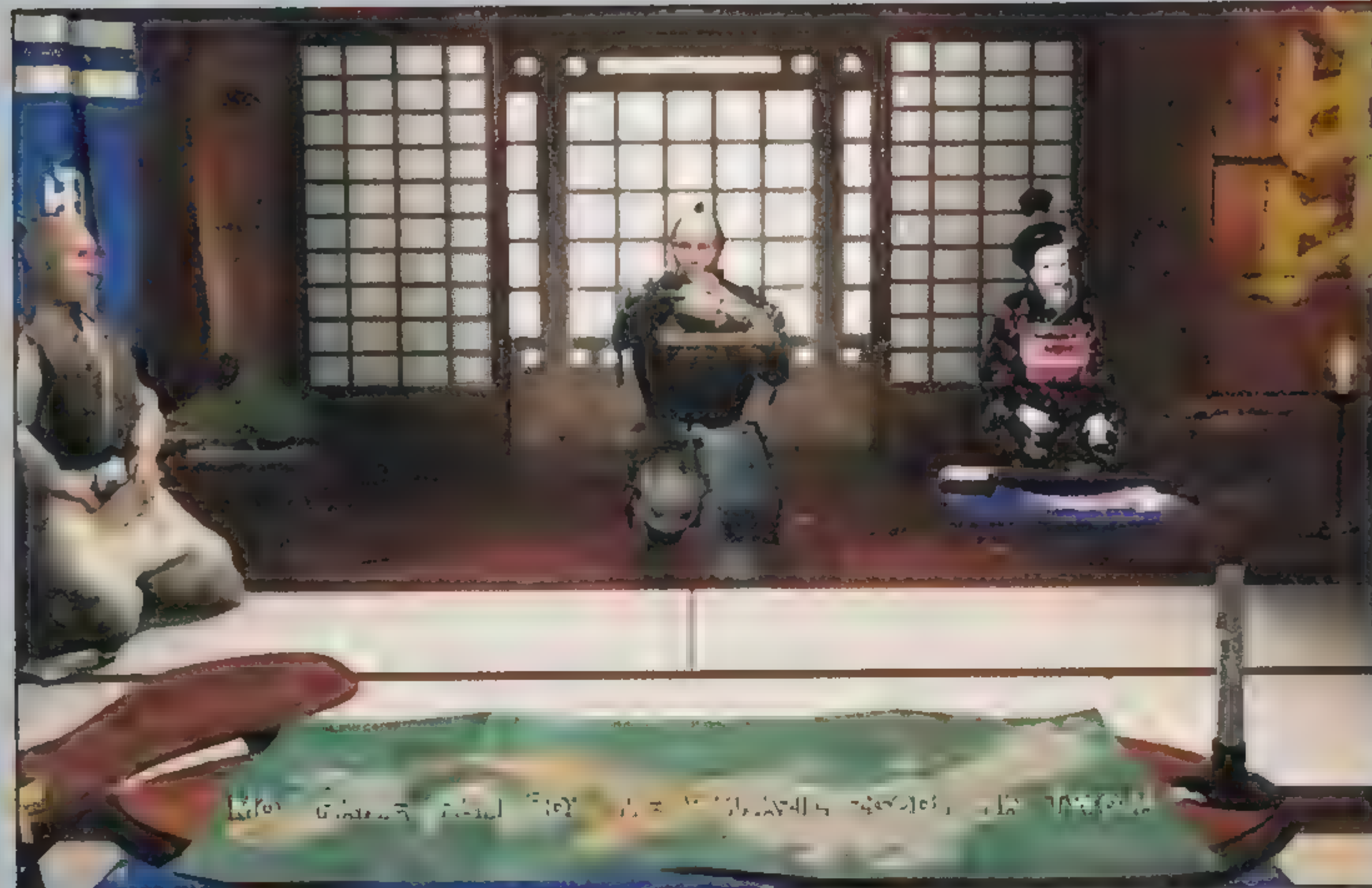
Werbunek żołnierzy **6** przebiega podobnie. Klikamy na ikony oddziałów z listy **7** i ustawiamy je w kolejności, w jakiej będą werbowane **8**. Gdy naprowadzamy kursor myszy na ikonę oddziału, pojawia się dokładny opis jednostki **9**



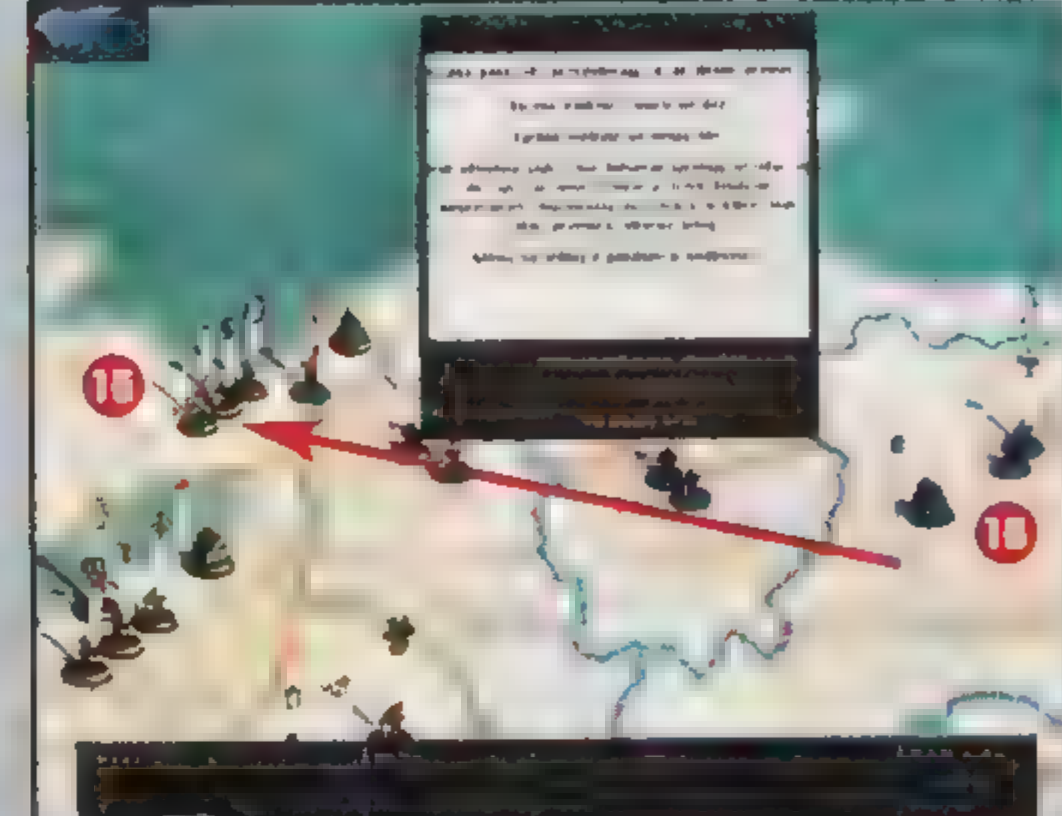
Wzmocnioną armią atakujemy **10** i zajmujemy przyległe ziemie **11**. Jeśli zwycięstwo jest całkowicie pewne, na czele armii stawiamy dajmiego **12**. W prowincji graniczącej z dużą liczbą sąsiadów wznosimy wieże strażnicze



Jednoczenie Japonii wymaga niekiedy kompromisów. By zawrzeć pokój z niechętnym nam klanem Nobunaga, wysłannik **13** musi dotrzeć do prowincji, w której zatrzymał się dajmio tego klanu **14**. Nastąpi to najwcześniej za dwie tury, czyli pół roku. Gdy wysłannik dociera, jego ikonę kładziemy na ikonie dajmiego, co oznacza wezwanie do rozmów



Odpowiedź jest niepomysłna, a nasz emisariusz najwyraźniej stracił głowę. W tej sytuacji czujemy się śmiertelnie obrażeni, co oczywiście jest powodem do wojny



Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak złożyć wizytę klanowi Nobunaga **15**, przeciągając nasze armie **16** do jego prowincji. Będzie okazja poszukać pozostałej części posła... Podejmujemy atak, gdy nasze armie są dużo liczniejsze od wrogich. Dajmio jest często najbardziej doświadczonym wodzem armii przeciwnika, toteż go nie lekceważymy



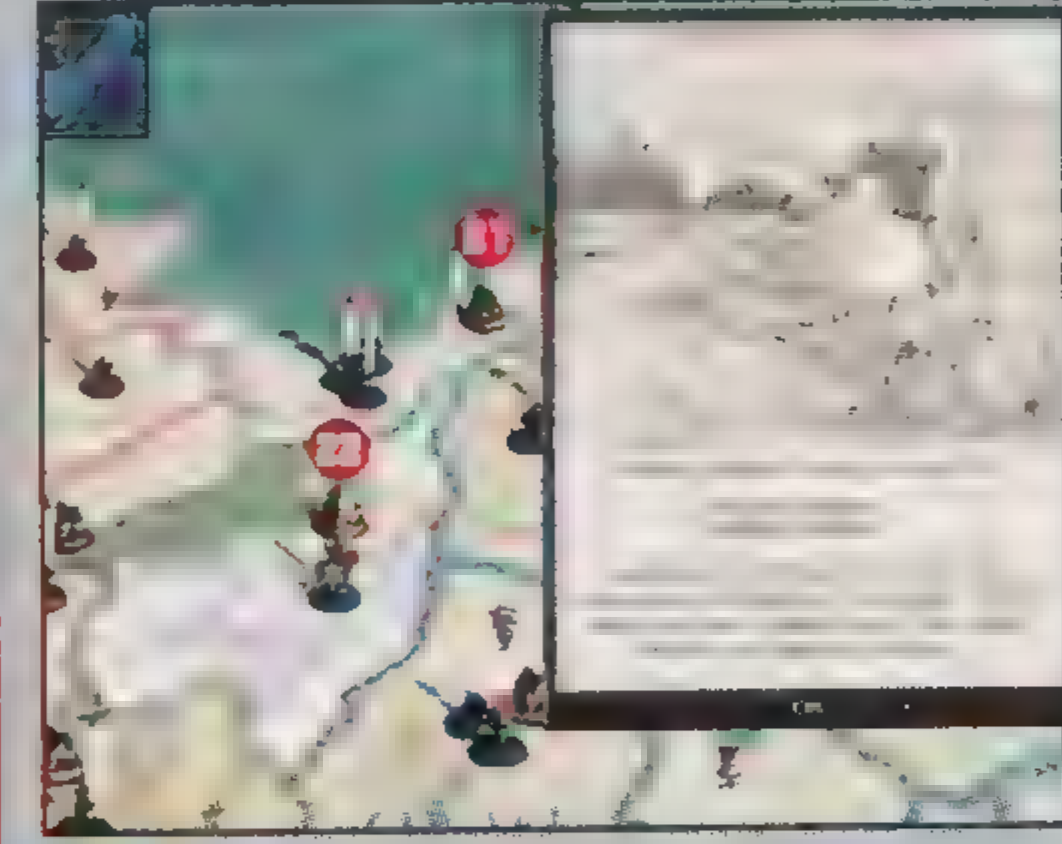
Zaczynamy bitwę. Nasze wojska są silne **17**, zwarte **18** i gotowe. Trzeba je jeszcze zgrupować **19** i rozkazać, by zachowały szyk **20**, nim ruszą na zbliżającego się nieprzyjaciela



Obronca przed walką wybiera teren **21** i dokładnie ustawia oddziały. Tym razem to mu jednak nie pomaga. Nasze wojska złamały szyki wroga, który rzuca się do ucieczki ku krańcowi mapy



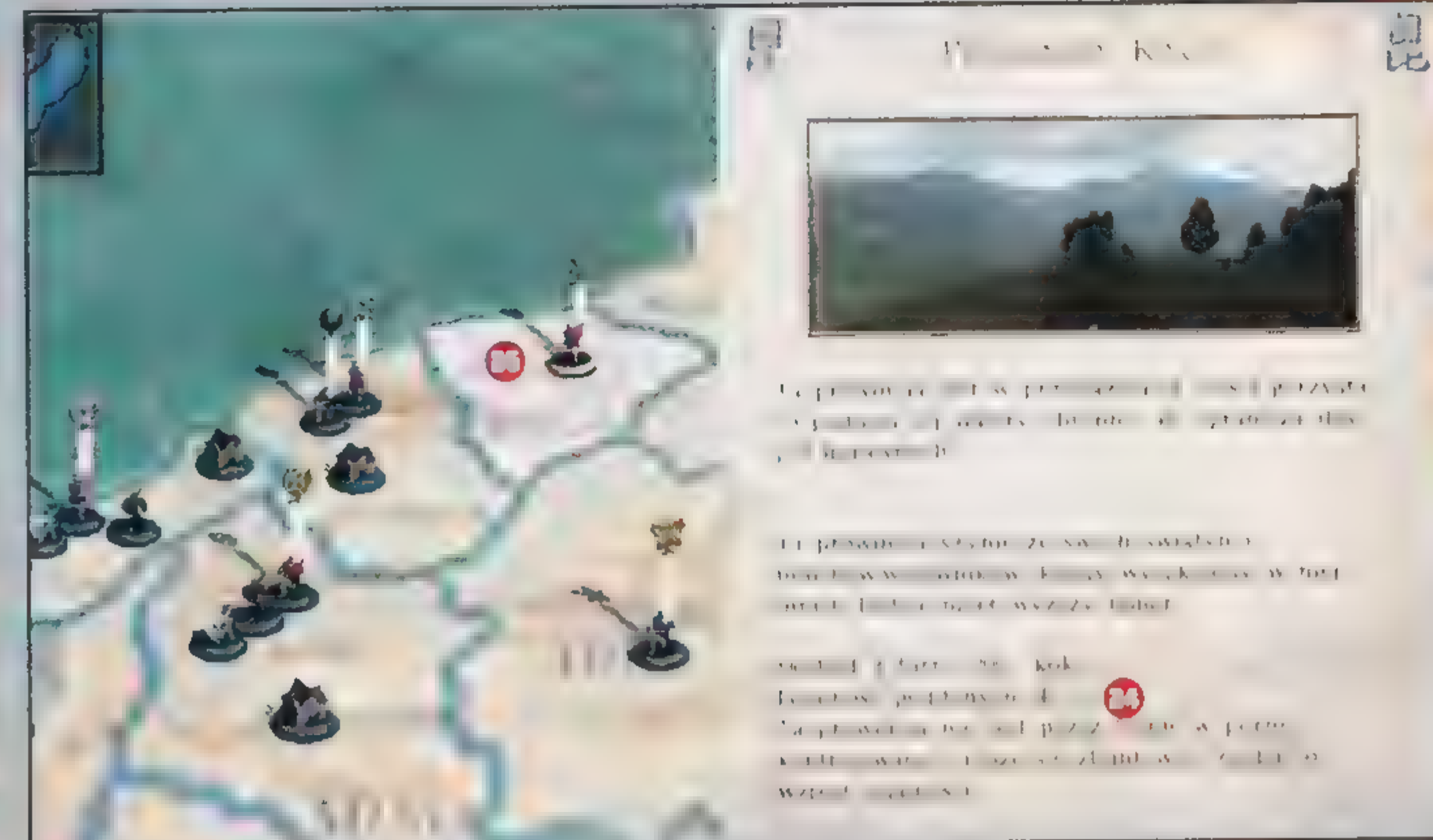
Nobunaga nie stawiał wystarczająco silnego oporu, by nasi generałowie mogli wykazać się w boju. Z tego powodu żaden z nich nie zyskał honoru **22**, ale też żaden go nie stracił



Zajmujemy zdobyte prowincje, ale pobite wojska Nobunagi schroniły się w zamkach **23** **24**. Nie wytrzymają tam jednak długo. Wkrótce się poddadzą, bo zabraknie im żywności



Nobunaga zginął bezpotomnie, broniąc zamku. Jego państwo rozpadło się, a generałowie zasilili szeregi rebeliantów i bezpanskich samurajów



Zdobyte prowincje tracimy, jeżeli na dłuższy czas pozostawiamy je bez garnizonów. Poparcie mieszkańców dla naszych rządów spada wtedy poniżej 100% **25**. Jeśli nie mamy w takiej prowincji silnych oddziałów, wybucha bunt, podczas którego rebelianci przejmują władzę **26**. Trzeba wtedy organizować kosztowne ekspedycje karne



Jeśli nasze wysiłki kończą się klęską, czeka nas coś więcej niż dymisja. Zgodnie z japońskim kodeksem honorowym musimy popełnić seppuku



# Shogun TOTAL WAR

JAPONIA W CZASACH SHOGUNA



Japonia w XVI wieku pogrążona była w chaosie. Władza cesarza i szoguna była tylko nominalna. Faktyczne rządy sprawowali wielcy właściciele ziemscy, którzy przekształcili się w dajmio – senioralnych władców han (prowincji). Służyli im wywodzący się zwykle ze szlachty samurajowie. Często zubożali, stanowili tanią siłę zbrojną. Samuraj, który nie miał seniora, zwany był roninem

→ przekracza 60 żołnierzy. Przez to do walki posyłamy często osłabione jednostki liczące niewiele ponad 30 wojowników!

Do zamku jako garnizon wprowadzamy tylko pojedyncze oddziały, bo całych armii się nie da. Aby wysłać oddział z zamku do sąsiedniej prowincji, powinniśmy najpierw wyprowadzić go z garnizonu. Jeśli wskazujemy prowincję, a następnie wybieramy oddział z innej, nawet bardzo oddalonej, pierwsza prowincja nadal jest podświetlona jako jedno z pól ruchu.

By dowiedzieć się, co jest budowane w każdej prowincji, musimy pracowicie obejść je wszystkie. Szukając doświadczonych generałów, dostajemy tylko spis dowódców armii. Innych generałów znajdujemy, sprawdzając oddział po oddziale. Gdy dowódca przegra swą pierwszą bitwę, ma ujemny honor. Mimo to pozostaje wodzem całej armii, choć przecież tylko ją osłabia.

W czasie bitwy oddziały wbrew rozkazom nie prowadzą pościgu do końca. Z kolei kamera porusza się na stałej wysokości nad ziemią i podczas obrony stromych wzgórz nie można jej sensownie ustawić. By coś zobaczyć, spoglądamy z perspektywy atakującego, ale wtedy dowodzenie oddziałami stojącymi na wzgórzu lub za nim jest niemożliwe.

## WERDYKT

Shogun jest bardzo dobrą grą, mimo niewygodnego sterowania i kiepskiej sztucznej inteligencji w części strategicznej. **GROM** podoba się oryginalny temat, proste zasady, znakomite bitwy w czasie rzeczywistym i ich doskonały wygląd oraz świetnie oddany nastrój średniowiecznej Japonii. Shogun zadowoli zarówno miłośników gier czasu rzeczywistego, jak i klasycznych strategii. Tym bardziej że kampania rozgrywana każdym klanem wygląda zupełnie inaczej.

## STEROWANIE



Lewy przycisk myszy – uzyskanie informacji o wybranym obiekcie lub wybranie oddziału



kliknięcie na oddział wroga (podczas bitwy) – atak  
dwukrotne kliknięcie na wskazany oddział wroga (podczas bitwy) – szarża



Prawy przycisk myszy – wycentrowanie kamery na wybranym punkcie (na komputerach z kartami 3D)

Szczegółowy opis sterowania za pomocą klawiatury znajduje się w ściągawce na stronie 48.

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:  
**Electronic Arts**

Wydawca w Polsce:  
**IM Group**



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcast  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 15 lat  
dla średnio zaawansowanych



## GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)



## POMOC TECHNICZNA

Serwis telefoniczny

Serwis online

## INSTALACJA

Łatwość instalacji programu

Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)

Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku

Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)

Podręcznik

Język podręcznika

Obsługa akceleratorów graficznych

## DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N

Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810

Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D

Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI

Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D

Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLRate PCI Sound Card PnP

Terratec XLRate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha

Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI

Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D

EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670

Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

## OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH

Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000

Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200

Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

## OBŚŁUGA

Sterowanie

Liczba opcji konfiguracyjnych

Zapis stanu gry

## JAKOŚĆ GRY

Jakość grafiki

Dźwięk i muzyka

Dialogi mówione

Zakres fabularny i merytoryczny gry

Regulowany stopień trudności

Język gry

Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)

## Ocena częściowa

## Punkty dodatnie/ujemne

## OCENA JAKOŚCI

## CENA/JAKOŚĆ

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

WAGA

50% bardzo dobra

Ocena

5,00

Wyborne połączenie strategii turowej ze strategią czasu rzeczywistego. Nawet fatalna obsługa nie psuje tej unikatowej, nastrojowej gry

3% dostateczna 3,33

(022) 6422766

www.imgroup.com.pl

9,4% bardzo dobra 5,26

bezproblemowa (PC)

jest (590 MB)

jest

bezproblemowe (&gt;0 MB)

bardzo dobry

polski

jest

10,8% celujący 6,00

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa

działa • działa • działa



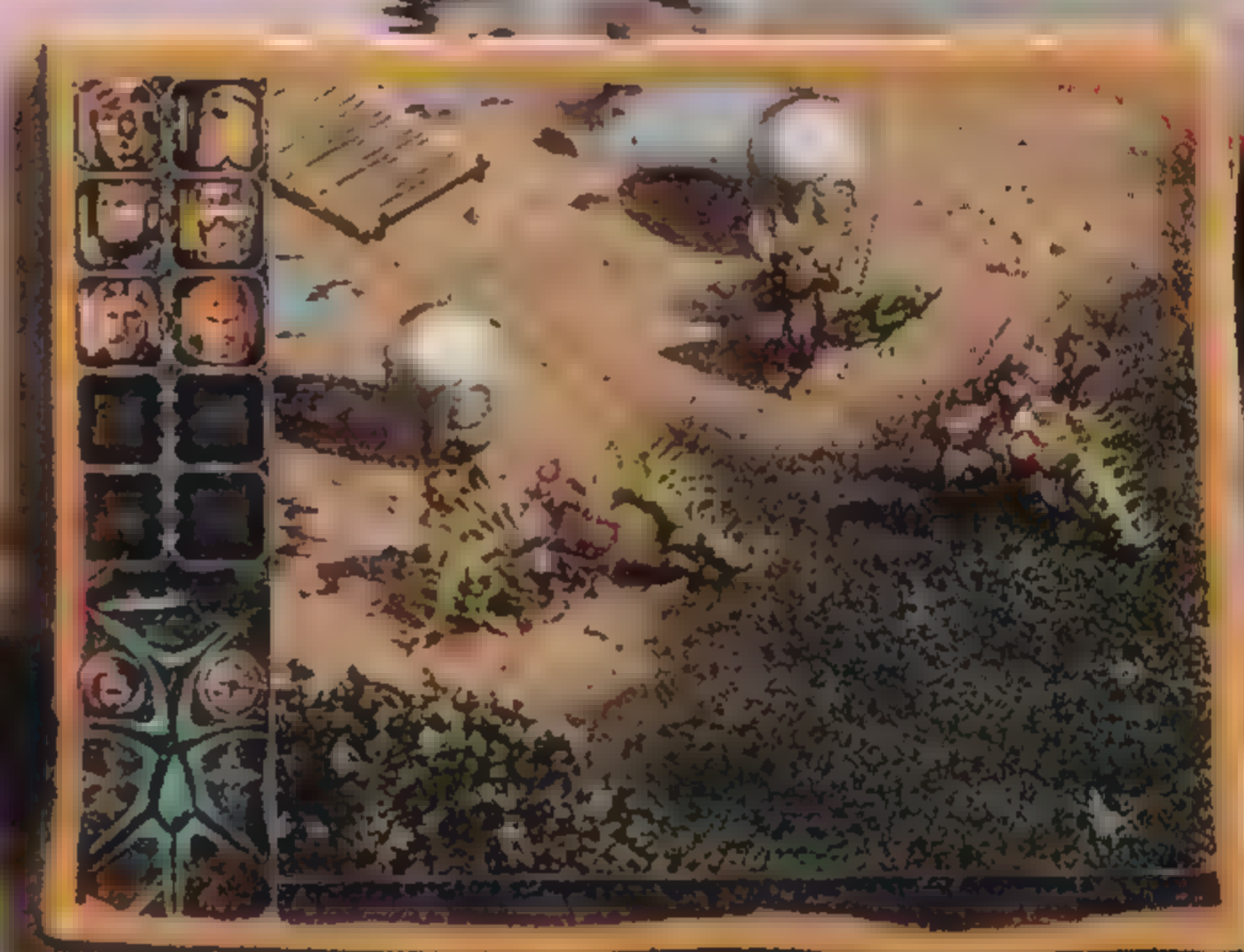
Super hit RPG już w sprzedaży!

# KONUNG

## Legenda północy

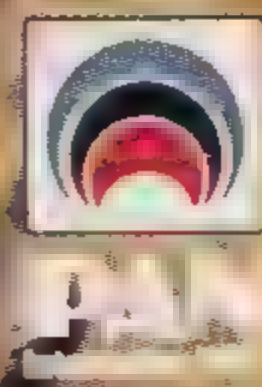
dobry cenę  
99 zł

profesjonalna polska wersja  
PL CODA  
smakowizna



**K**onung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykle nordyckiej opowieści.

Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy się na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!



Detalczna prz.  
tel.: (0 22) 864-78-25

Jedziś zamówiłeś grę a co  
jako jeden z pierwszych w Polsce  
kosztów wysyłki.

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością swoich właścicieli. Używanie ich w niniejszym celu bez zezwolenia jest zabronione.



**Gra zręcznościowa na PC** | Każdy może zostać bohaterem i uratować Ziemię. Nawet jeśli z zawodu jest... zmiataczem! Kurt Hectic powraca, jednak tym razem z posiłkami. Bójcie się, Obcy!

# MDK 2

## TRZĘŚĆ GRY

Okropni Obcy usiłują podbić Ziemię. Na szczęście na naszej planecie bohaterów jest pod dostatkiem. Do walki z nimi staje były zmiatacz Kurt, który z pomocą Maksa, czterorękiego cyberpsa zwycięża przywódcę najeźdźców – Guntera. Zwycięstwo jest możliwe dzięki pomocy genialnego doktora Fluke'a

Hawkinsa. To właśnie ten niezwykle naukowiec wychował Maksa i stworzył kombinezon bojowy dla Kurta.

Po pokonaniu kosmitów bohaterowie odpoczywają na pokładzie orbitującego wokół Ziemi statku Jim Dandy. Nagle rozlega się alarm. Obcy powrócili! Kurt znów rusza do walki. I biada Obcym, którzy staną mu na drodze!

MDK 2 jest drugą częścią niezwykle popularnej niegdyś zręcznościówki. Mimo że gra

została stworzona przez inny zespół programistów niż jej pierwsza część, zachowuje wiele cech poprzedniczki. Gra działa szybko, dużo się w niej strzela, a prze zabawna historia Kurta, Maksa i Doktora udanie parodiuje fabułę komiksów i tanich filmów klasy B.

W MDK kierowaliśmy jedynie poczynaniami Kurta. W drugiej części do dyspozycji mamy jeszcze cyberpsa Maksa i samego doktora Hawkinsa. Każdy z nich posiada unikato-

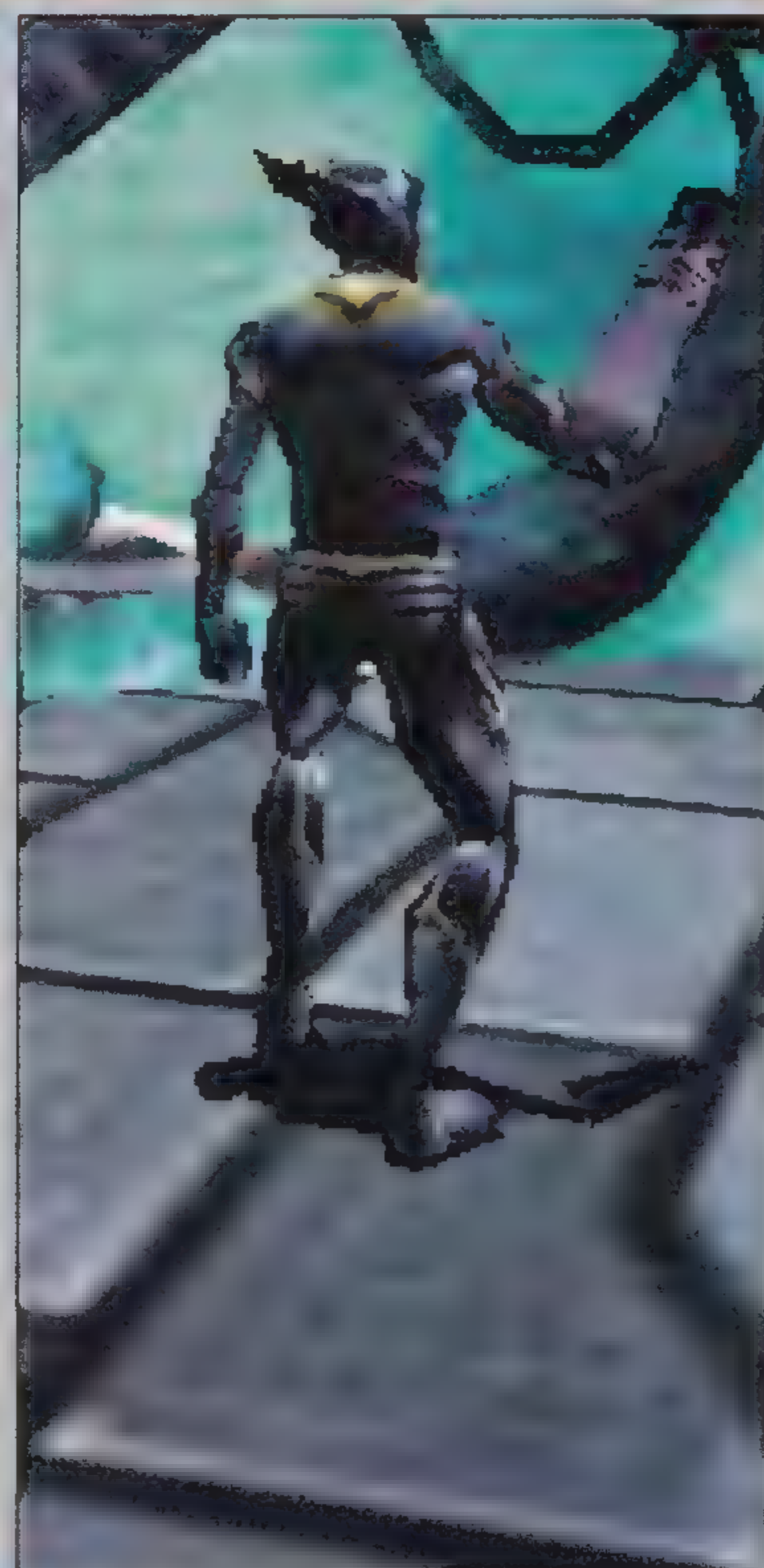
Kurt stał się bohaterem przypadkowo. Nie jest nawet pewien, czy mu się to podoba



**1** Max to po prostu chodząca zbrojownia. W każdej z łap nosi inny rodzaj broni. Kiedy jest wyposażony w cztery ciężkie obrotowe karabiny maszynowe, większość przeciwników rozwała już pierwszą salwą. Na dodatek jest niezwykle wytrzymały



**2** Doktor Hawkins posługuje się głównie sprytem i umiejętnością tworzenia potężnych broni właściwie z niczego! Zazwyczaj wyciąga z kłopotów swoich podopiecznych – Maksa i Kurta. Rozwiązuje też łamigłówki. Dobrze strzela z atomowego tostera



**3** Kurt Hectic – dzięki kombinezonowi biega bardzo szybko, skacze jak kangur i unika pocisków. Kurt korzysta z różnego rodzaju karabinów i granatów i wykorzystuje specjalne przedmioty, takie jak na przykład manekin-zmyłka czy niewidzialność



we cechy, każdym gra się inaczej. Przed nami dziewięć poziomów, na których czekają Obcy i szereg zagadek.

Świat oglądamy zza pleców kierowanej postaci. Już po chwili okazuje się, że łatwo jest kontrolować poczynania bohatera. MDK 2 to zręcznościówka mająca zapewnić dużo zabawy i śmiechu, autorzy zrezygnowali więc z celownika. Nasza broń sama naprowadza się na wroga. Wystarczy, by przeciwnik znajdował się przed bohaterem gry.

Wrogowie nie są silni, ale za to liczni. W miarę postępów napotykamy grupy stworów, które na początku występowały pojedynczo. Jednak gra nie jest trudna. Wystarczająco tylko zręczne palce, spostrzegawczość i pomysłowość.

### INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu pojawia się okienko wyboru języka. Następnie instalujemy grę. MDK 2 zajmuje na twardego dysku około 250 MB.

Wszystkie komunikaty pojawiające się w czasie instalacji są w języku polskim. Gdy zaczynamy rozgrywkę, pojawia się okno, w którym zmieniamy ustawienia dźwięku

i grafiki. Przed rozpoczęciem zabawy testujemy możliwości naszego komputera. W ten sposób sprawdzamy, przy jakich ustawieniach grafiki gra działa płynnie.

### TECHNIKA

MDK 2 ma zupełnie inny program graficzny niż MDK. Wykorzystuje on możliwości no-

woczesnych kart graficznych. Między innymi obsługuje oferowane przez karty GeForce 256 tak zwane wsparcie transformacji i oświetlenia (po angielsku Transformation & Lighting, T&L). Animacja z wykorzystaniem tych efektów jest płynniejsza i ładniejsza.

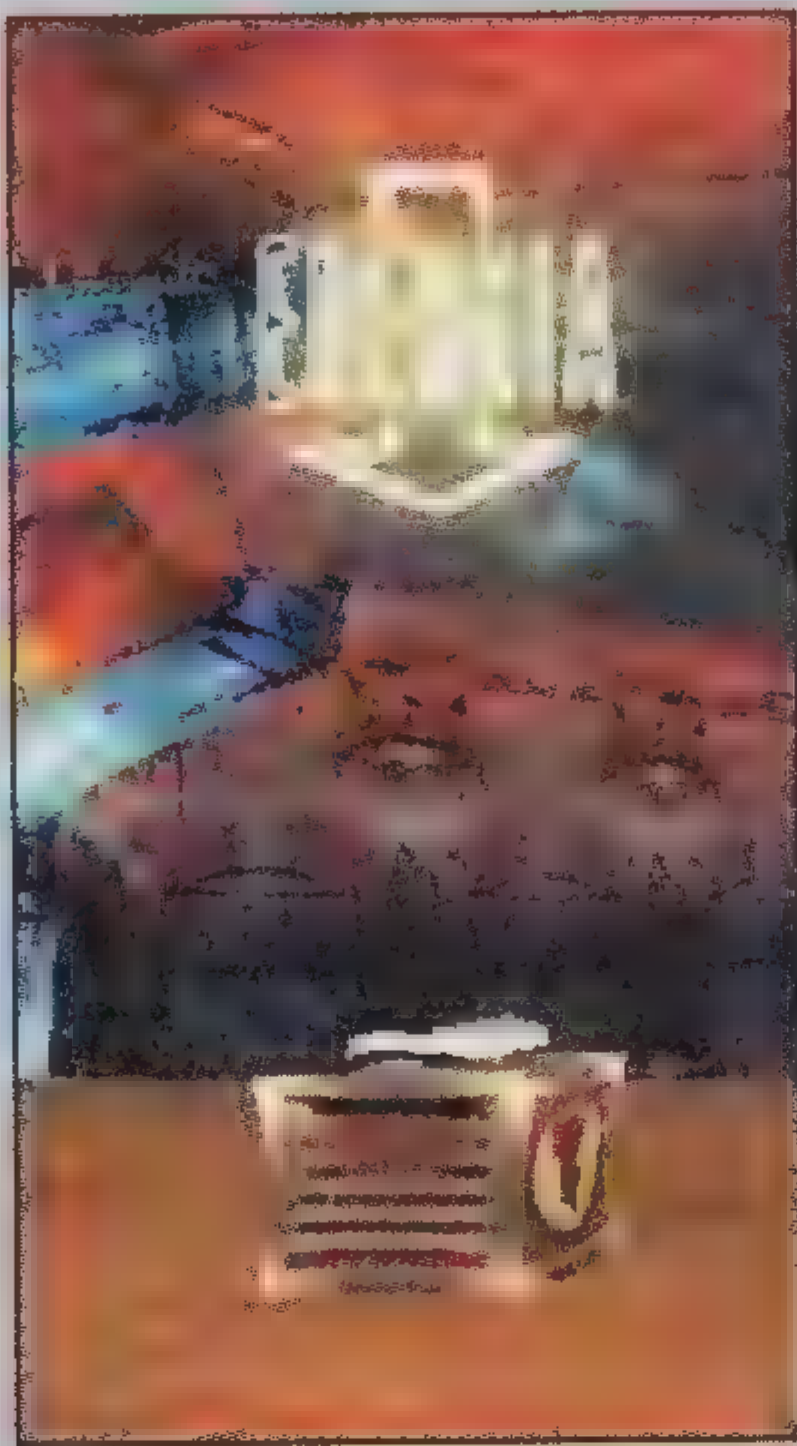
W grafice rozpoznamy unikatowy



Max nie tylko strzela z czterech karabinów, ale także uwielbia palić cygara

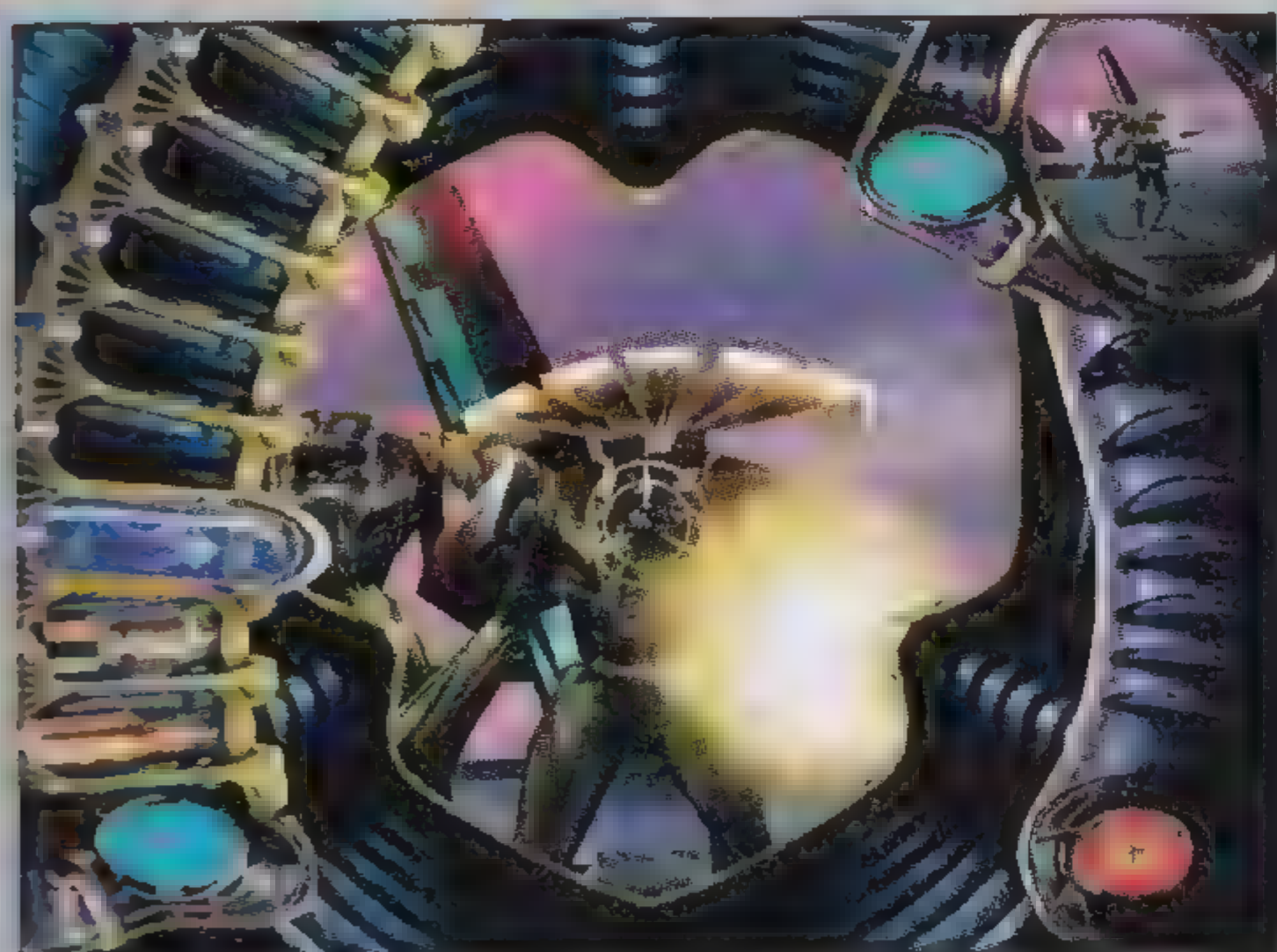


### DETAL



Gdy zauważamy przedmiot oznaczony świetlistym neonem, znaleźliśmy coś przydatnego. Może to być broń, energia lub przedmiot. Bronie zbierane przez Maksa co jakiś czas pojawiają się znowu, więc czasami powinniśmy wracać do miejsca, w którym je znaleźliśmy. Zwłaszcza kiedy kończy się amunicja

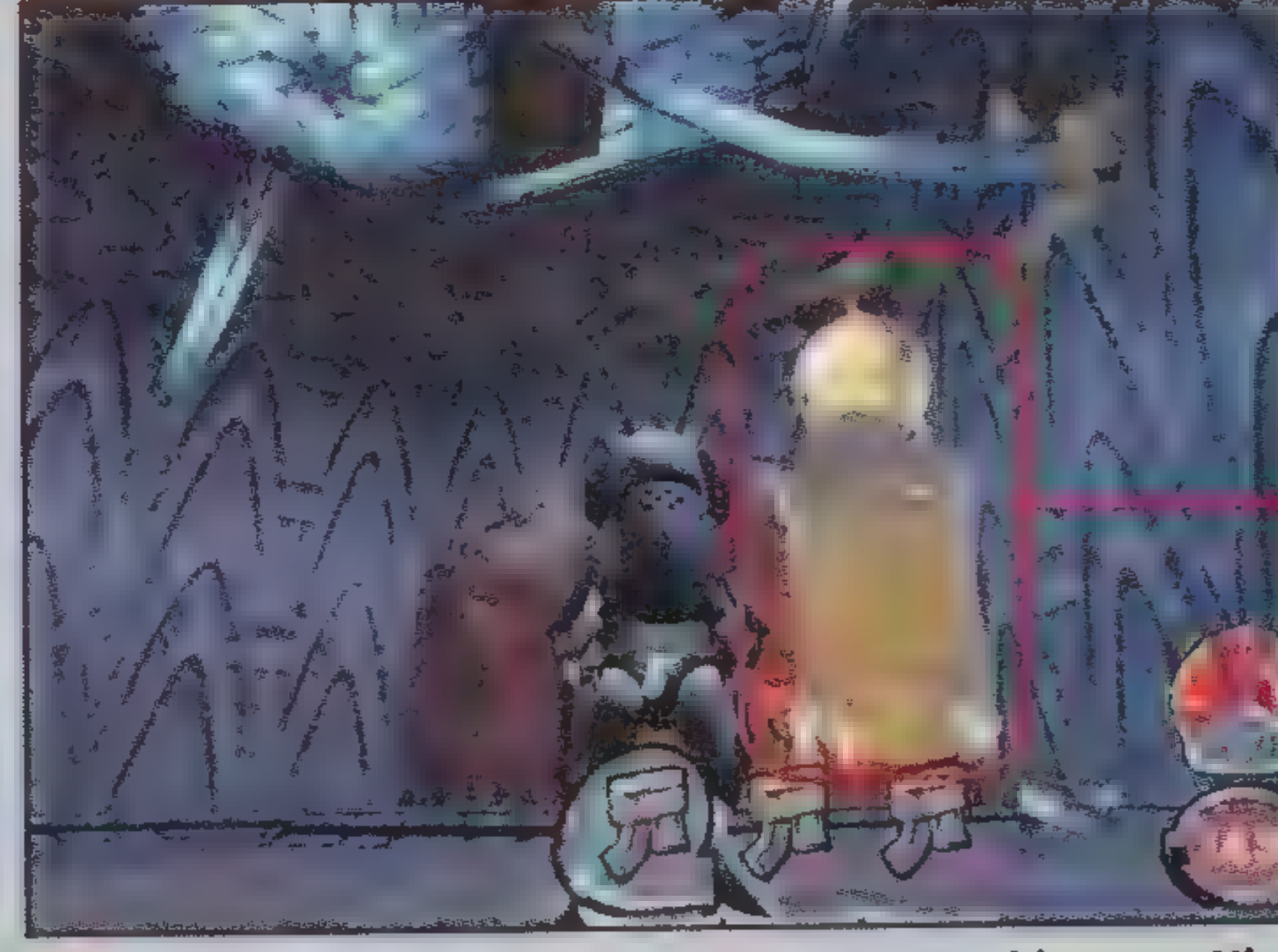
### POZOSTAŁE GRY



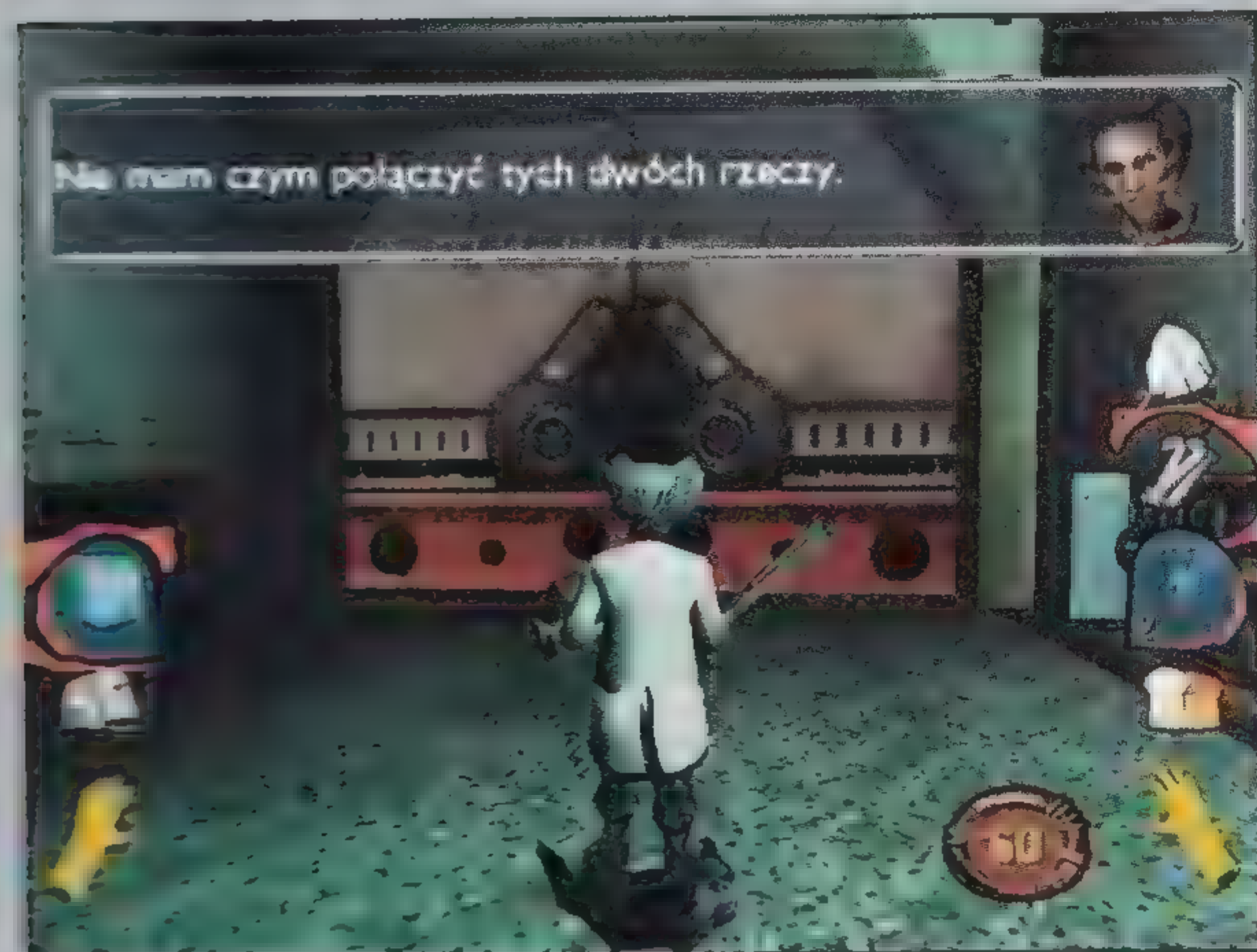
Tryb snajperski służy Kurtowi do eliminowania przeciwników na odległość. Przydaje się też przy rozwiązywaniu łamigłówek. Różne rodzaje amunicji zwiększają siłę rażenia broni używanej przez głównego bohatera



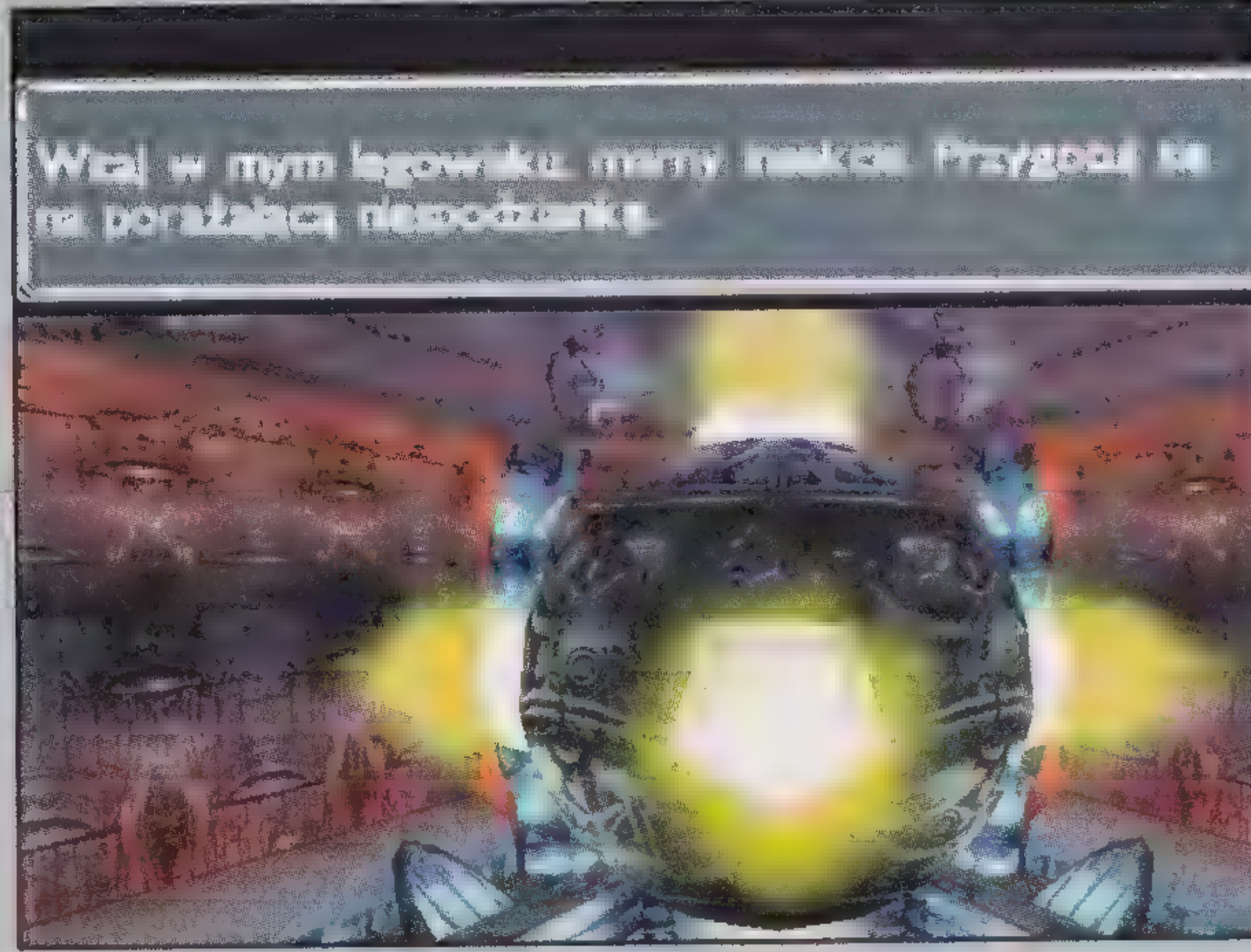
Spadochron to przydatny wynalazek. Ten zamontowany w kombinezonie Kurta umożliwia szybowanie na duże odległości. Bohater wykorzystuje wentylatory i wiatraki, aby wzbić się w powietrze



Max czasem znajduje specjalny plecak rakietowy. Niestety, paliwo zużywa się bardzo szybko. Wtedy szukamy takich dystrybutorów. W późniejszej części gry znajdujemy atomowy plecak, który sam się doładowuje

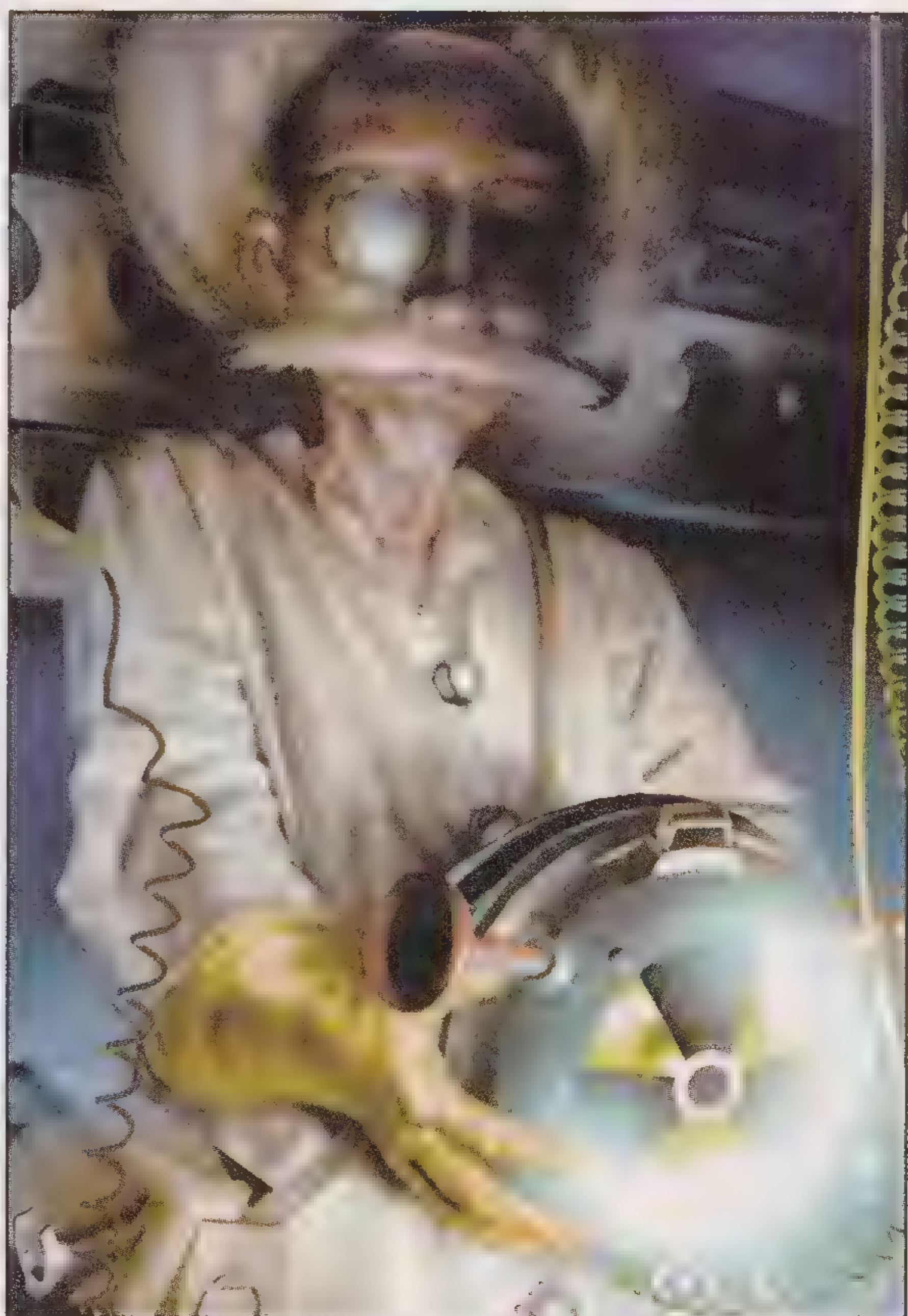


Doktor korzysta z obu rąk. Łącząc różne przedmioty, otrzymujemy nowe bronie, a także obiekty, które umożliwią rozwiązanie kolejnych zadań. Czasem połączenia są dość dziwne, ale skuteczne



Na końcu każdego poziomu czeka na nas mocarny przeciwnik. Na szczęście zawsze ma jakiś słaby punkt. Przeważnie wystarczy go odnaleźć, a potem po prostu dobrze wycelować





Doktora Hawkinsa na Ziemi uznano za niepoczytalnego. Jest w tym trochę racji, ale taki jest już los geniuszów. Historia przyzna mu rację!

→ nastrój wnętrza znany z pierwszej części gry. Architektura poziomów przyprawia o zawrót głowy. Animacja postaci jest szczególnie: inaczej wygląda Kurt biegnący do przodu, inaczej, gdy biegnie w bok.

Oprawa dźwiękowa gry MDK 2 jest równie dobra jak wizualna. Muzyka zmienia się często i nawiązuje do wydarzeń na ekranie. Efekty dźwiękowe brzmią znakomicie i doskonale pasują do charakteru rozmaitych przedmiotów: **GROM** spodobały się nie tylko dźwięki, które wydaje ciężki karabin Kurta, ale i sama broń.

Gra jest całkowicie spolszczona. Miło słyszeć, że tym razem lektorzy wywiązali się ze swoich zadań bez zarzutu.

Głosy pasują do postaci, zaś tłumaczom udało się oddać specyficzny humor w rozmowach głównych bohaterów.

#### WERDYKT

MDK 2 to ciekawa gra. Jest taka jaka być powinna: ani za trudna, ani za łatwa, przy tym ładna i wciągająca. W dodatku w pudełku z grą umieszczono pełną wersję pierwszej części MDK – ten upominek bardzo się **GROM** podoba.

Mało jest tak relaksujących gier, jak MDK 2. Dobrze, że powstają takie produkcje, które nie wymagają poznania 150 klawiszy i przeczytania 200-stronicowej instrukcji. Dużo śmiechu, szybka akcja, płynna animacja – MDK 2 czeka!

#### STEROWANIE

Mysz – obroty, patrzenie w górę i w dół

Lewy przycisk myszy – strzał, łączenie przedmiotów

Prawy przycisk myszy – skok, użycie plecaka odrzutowego

← → – ruch w przód/tył  
← → – ruch na boki  
↶ ↷ – skręt w lewo  
↶ ↷ – skręt w prawo  
Home – patrzenie w górę  
End – patrzenie w dół  
F6 – szybki zapis

F7 – szybki odczyt  
← → – następny/poprzedni przedmiot

Grając Kurtem

← → – użycie przedmiotu  
Spacja – tryb snajperski

← → – przybliżanie/oddalanie obrazu

Grając Maksem

← → – wyjęcie broni  
← → – schowanie broni

Grając Doktorkiem

← → – wyjęcie przedmiotu  
← → – schowanie przedmiotu

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:  
**Interplay/BioWare**

Wydawca w Polsce:  
CD Projekt



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcast  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
jest  
od 15 lat  
dla początkujących

	WAGA		Ocena
<b>GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)</b>	<b>50%</b>	<b>bardzo dobra</b>	<b>5,00</b>
Zwariowana strzelanina z szybką akcją i masą humoru. Mało brutalna, wciągająca, po polsku i niedroga. Czy to nie przepis na hit?			
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>3%</b>	<b>dobra</b>	<b>3,67</b>
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
<b>INSTALACJA</b>	<b>9,4%</b>	<b>bardzo dobra</b>	<b>4,67</b>
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (250 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,5 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
<b>DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH</b>	<b>10,8%</b>	<b>celujący</b>	<b>5,86</b>
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • nie działa	4,33
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
<b>OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH</b>	<b>10,8%</b>	<b>dobry</b>	<b>3,69</b>
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • plynnny	3,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • plynnny	3,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynnny • niegrywalny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • plynnny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynnny • niegrywalny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • plynnny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynnny • niegrywalny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynnny • plynnny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • plynnny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynnny • niegrywalny	3,5
<b>OBŚLUGA</b>	<b>4%</b>	<b>bardzo dobra</b>	<b>5,25</b>
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
<b>JAKOŚĆ GRY</b>	<b>12%</b>	<b>celująca</b>	<b>5,50</b>
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
<b>Ocena częściowa</b>	<b>100%</b>	<b>bardzo dobra</b>	<b>4,95</b>
<b>Punkty dodatnie/ujemne</b>		w pudełku pełna polska wersja MDK	+0,3
<b>OCENA JAKOŚCI</b>		<b>bardzo dobra</b>	<b>+5,25</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>		<b>bardzo dobra</b>	
<b>CENA DYSTRYBUTORA</b> (zalecana przez wydawcę)		<b>99 złotych</b>	
<b>CENA ATRAKCYJNA</b> (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		<b>79 zł</b> Exe, Wrocław, tel. (071) 3537002	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		99 zł/5,25 = 18,85 = bardzo dobra	





## SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy'u.  
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami  
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemona.



### GAME BOY COLOR



## Nintendo



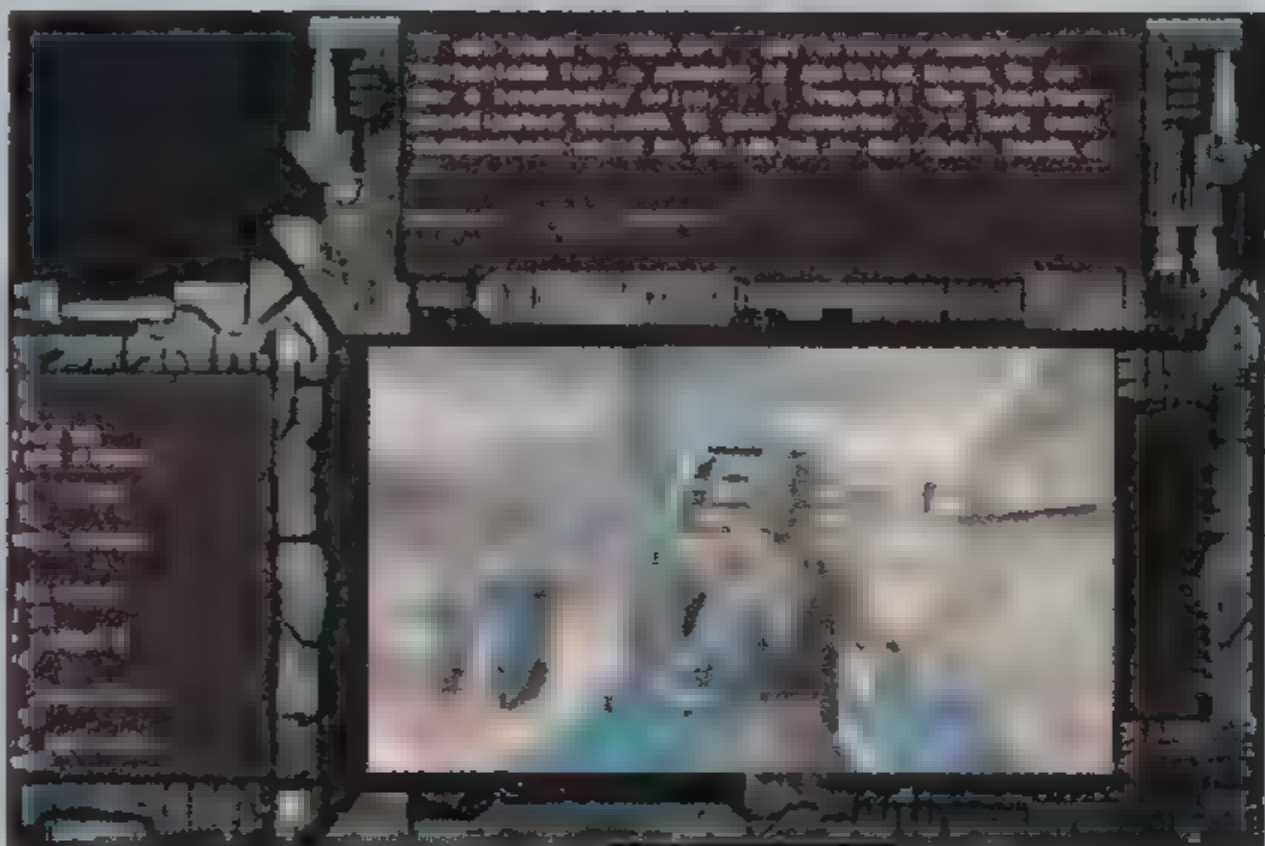
Dystrybutor:  
LUKAS TOYS,  
53-031 Wrocław



## PRZEDIG GRY



Naszym pierwszym zadaniem w roli wodza Solarian jest zniszczenie twierdzy piratów ❶ znajdującej się w pobliżu. Najpierw jednak przeprowadzamy rozpoznanie przestrzeni kosmicznej wokół planety



❷ Czasami odwiedzają nas kupcy, najemnicy i oszuści. Próbują sprzedać nam mniej lub bardziej fałszywe wynalazki, informacje i swe usługi



❸ Solarianie szukają kryształów nieśmiertelności. Pierwszy leży na meteorycie krążącym wokół planety wskazanej przez wodza piratów



❹ Oprócz wykonywania pojawiających się zadań, nie zapominamy o powiększaniu naszego imperium. Do tego służą nowoczesne czołgi wyposażone w broń raketową



❺ Rozmowy dyplomatyczne prędzej czy później doprowadzają do sojuszu skierowanego przeciw Kra'Henom. Niestety, nie wszyscy zdążą wziąć w nim udział ❸ ❹



❻ Rozbudowa floty połączona jest z jej koncentracją. Wyprodukowane statki są automatycznie dostarczane na miejsce zbiórki ❹



❼ Silną flotą atakujemy przeciwnika. Po wymianie ognia wróg ucieka lub przestaje istnieć. Pozostaje nam zniszczyć jego siły na planetach

# Imperium Galactica II

**Gra strategiczna na PC | Nadchodzi wielka kosmiczna wojna. Osiem ras rozpoczyna podbój galaktyki. Zwycięży tylko jedna**

## TRESC GRY

W Imperium Galactica II ruszamy na podbój kosmosu, posiadając niewielką flotę i jedną planetę. Aby podporządkować sobie cały wszechświat, eksplorujemy go, prowadzimy rozmowy z innymi zamieszkującymi go rasami, handlujemy i szpiegujemy. Nie zawsze podbijamy inne państwa: czasami dzięki umiejętnej polityce skłaniamy je do zawarcia z nami sojuszu.

Gra wyróżnia się spośród innych strategii czasu rzeczywistego licznymi zdarzeniami losowymi. Jeśli je lekceważymy, przegrywamy. Nawet wtedy, gdy gromimy przeciwników na wszystkich frontach.

Kiedy nic się nie dzieje, prowadzimy zwiad na najbliższych planetach, zajmujemy je i budujemy bazy, a także pracujemy nad wynalazkami, które służą skuteczniejszej walce z wrogiem. Każda planeta ma określone zasoby i warunki sprzyjające zwiększaniu się

liczby mieszkańców. Ten drugi parametr jest o tyle ważny, że od zaludnienia planety zależą dochody z podatków oraz liczba pracowników w laboratoriach i fabrykach.

Gdy wszystkie planety mają już swoich właścicieli, wojna jest nieunikniona. Militarna część gry składa się z bitew statków w przestrzeni kosmicznej oraz desantów czołgów na planety. Walka jest chwilą prawdy – jeśli nie mamy odpowiedniej liczby najnowszych statków i czołgów, nie obronimy naszego imperium. Gromada małych jednostek, nawet kilkakrotnie liczniejsza od niewielkiej floty pancerników, zostanie starta na pył!

## INSTALACJA

Grę instalujemy z płyty oznaczonej numerem 1, która służy później do jej uruchamiania. Program proponuje folder, w którym gra zostanie zainstalowana. Przed pierwszym włączeniem gry uruchamiamy

## STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybranie oddziału lub planety

Prawy przycisk myszy – wskazanie kierunku ruchu lub ostrzału

F1 – pomoc  
 F2 – mapa galaktyki  
 F3 – mapa wybranej planety  
 F4 – menu badań naukowych

F5 – menu projektowania statków i czołgów

F6 – menu dyplomacji

F7 – menu szpiegów

F8 – menu handlu

F9 – informacje o innych imperiach

F10 – wydarzenia

O – menu opcji

1 2 3 – zmiana tempa gry



# Galactica II

program Setup. Znajduje się on w katalogu gry w menu Start. Ustawiamy w nim typ akceleratora graficznego oraz rozdzielczość ekranu. Wyższe rozdzielczości (początkowo jest tylko 640 na 480 pikseli) stają się dostępne dopiero po zainstalowaniu pliku Setup.zip z płytki **GIER**.

## TECHNIKA

Obsługa gry jest wygodna. Dzięki przewodnikowi bardzo łatwo ją opanować. Niestety, jest on po angielsku.

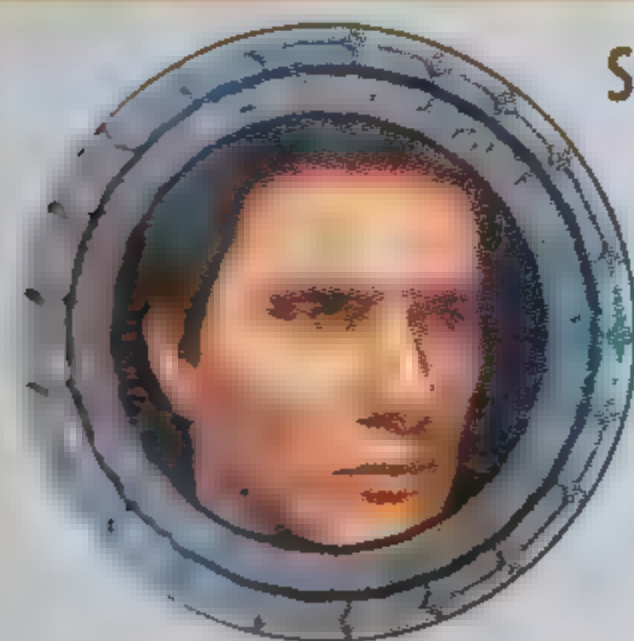
**GRY** mają zastrzeżenia do sposobu korzystania z danych o budynkach stojących na planetach i liczbie wolnych robotników. Aby je poznać, musimy klikać na każdą planetę osobno. Dostęp do ważnych danych powinien być łatwiejszy!

Oprawa nie jest już tak udana. Muzyka w stylu ambient dobrze oddaje kosmiczny klimat rozgrywki, a podczas bitew przyspiesza, zwiększając napięcie. Natomiast grafikę **GRY** oceniają niejednoznacznie. Na wyróżnienie zasługują filmy i przejrzysty układ menu. Nie udało się jednak walczyć w kosmosie. Grafika jest zbyt ciemna i trudno rozpoznać statki, a czasem wręcz zobaczyć przeciwnika.

## WERYDYKT

Imperium Galactica II zapewnia długie godziny zabawy, ale niestety tylko zaawansowanym graczom znającym angielski. Co prawda są w niej trzy poziomy trudności, ale złożoność gry sprawia, że początkujący szybko męczą się uciążliwym planowaniem.

## DETALE



Solarianie są jedyną ludzką rasą w galaktyce. Odnoszą sukcesy w badaniach naukowych: nowe technologie kosztują ich o 30 procent mniej zasobów i opracowują je o 30 procent szybciej. Pod koniec gry wzywają do rozprawy z Kra'Henami

Kra'Hen budują wszystko o 30 procent taniej niż inne rasy, dzięki czemu zdobywają przewagę militarną. Nie potrafią jednak prowadzić dyplomacji, szpiegować i handlować

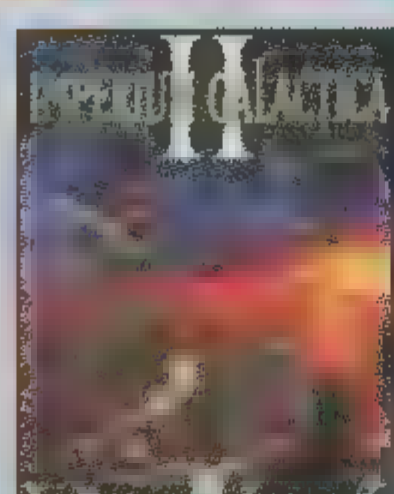


Shinari doskonale szpiegują i handlują. Ich wpływ z handlu są dwukrotnie wyższe niż pozostałych ras, a szpiedzi mają dwukrotnie większe szanse odniesienia sukcesu. Jednak Shinari kiepsko walczą

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



**Imperium Galactica II Alliance**  
Producent: GT Interactive  
Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcast  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 12 lat  
dla zaawansowanych

WAGA		Ocena
<b>GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)</b>	<b>50%</b>	<b>bardzo dobra 5,00</b>
		Szpiegostwo, handel, wojna – wszystko z rozmachem. Ciekawa gra strategiczna w kosmosie, szkoda że aż tak skomplikowana
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>3%</b>	<b>dostateczna 3,33</b>
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165 3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl 4
<b>INSTALACJA</b>	<b>9,4%</b>	<b>dobra 4,30</b>
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (407 MB) 1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak 1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB) 3
Podręcznik	2%	dobry 4
Język podręcznika	2%	polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest 6
<b>DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH</b>	<b>10,8%</b>	<b>celujący 6,00</b>
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16 PCI CT4810	0,9%	dział • dział • dział 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	dział • dział • dział 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	dział • dział • dział 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	dział • dział • dział 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	dział • dział • dział 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	dział • dział • dział 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	dział • dział • dział 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	dział • dział • dział 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	dział • dział • dział 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	dział • dział • dział 6
<b>OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH</b>	<b>10,8%</b>	<b>dobry 3,67</b>
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny 1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy 3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy 3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy 3
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy 3
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy 3
<b>OBSŁUGA</b>	<b>4%</b>	<b>dostateczna 3,25</b>
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała 2
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach 3
<b>JAKOŚĆ GRY</b>	<b>12%</b>	<b>dobra 3,67</b>
Jakość grafiki	2%	dostateczna 3
Dźwięk i muzyka	2%	dobrze 4
Dialogi mówione	2%	angielskie 3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności	2%	jest 6
Język gry	2%	angielski 1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu
<b>Ocena częściowa</b>	<b>100%</b>	<b>bardzo dobra 4,62</b>
<b>Punkty dodatnie/ujemne</b>		
<b>OCENA JAKOŚCI</b>		<b>bardzo dobra 4,62</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>		<b>dostateczna</b>
<b>CENA DYSTRYBUTORA</b> (zalecana przez wydawcę)	<b>159 złotych</b>	
<b>CENA ATRAKCYJNA</b> (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	<b>104,90 zł</b> Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł / 4,62 = 34,43 = dostateczna	



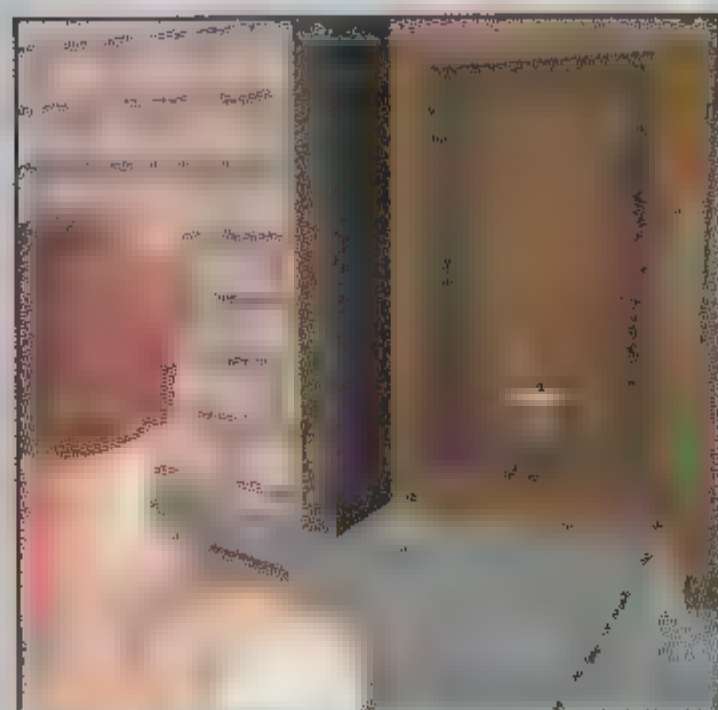


Przed wyjściem z domu rozmawiamy ze służącymi. Wypytyujemy ich o wszystko, ponieważ każda informacja jest niezwykle cenna. Potem wychodzimy poznać Pompeje i poznać mieszkańców

Miasto żyje własnym życiem. Ci dwaj panowie pokłócili się nie na żarty, gdyż jeden z nich jest właścicielem muła, który zatarasował drogę. Pomagamy zażegnać konflikt



Szuler obciążył kostki ołowiem i zawsze wypadają szóstki! Na szczęście zjawiamy się w porę i demaskujemy nieuczciwego gracza. Nie zaszkodzi również samemu zagrać



Służący nie chce wpuścić nas do środka. Taka sytuacja zdarza się często – wielcy panowie przyjmują tylko umówionych gości. Czasem jednak udaje się użyć podstęp



Za dobre uczynki zyskujemy wdzięczność wielu ludzi. Święta woda jest niezbędnym elementem naszej przygody. Dzięki niej wchodzimy w łaski ważnego kapłana

**Gra przygodowa na PC | Wulkan Wezuwiusz wybuchnie za cztery dni i zniszczy Pompeje! Czy zdążymy zdobyć miłość pięknej Sofii i przekonać ją, by uciekła z nami z miasta, zanim pochłonie je lawa?**

# Pompeii

Sofia i Adrian, szczęśliwie połączona para. Do zobaczenia w następnej części gry!

## TREŚĆ GRY

Pompeii to pierwsza z zaplanowanej serii trzech gier opowiadających o przygodach Adriana Blake'a, podróżnika i geologa. Po powrocie z ekspedycji naukowej Adrian z przeżeniem stwierdza, że jego ukochana Sofia zniknęła. Studiując starożytne manuskrypty bogini Ishtar, dowiaduje się, że aby uratować narzeczoną, musi odnaleźć jej trzy wcielenia w trzech epokach historycznych.

Nasz bohater wyrusza śladem pierwszego wcielenia do Pompejów. Jest 20 sierpnia 79 roku naszej ery. Za cztery dni to wspaniałe rzymskie miasto zostanie zniszczone przez wybuch wulkanu Wezuwiusz.

Uratowanie pięknej Sofii i ucieczka z miasta to trudne zadanie. Na jego wykonanie mamy tylko pięć

dni. Sofia nie zna swego narzeczonego i nie ulega jego namowom, a czas ucieka! Adrian musi sprawić, by dziewczyna zaufała mu i pokochała go.

W ciągu niecałego tygodnia zwiedzamy miasto, poznajemy ludzi i pomagamy im. Wędrówki ułatwia mapa, którą wywołujemy klawiszem Spacja. Migająca kropka oznacza naszą pozycję. Dzięki temu nigdy się nie gubimy. Przydatny jest też amulet, który znajdujemy w pierwszym pomieszczeniu. Używamy go, aby otrzymać cenne wskazówki. Do dyspozycji mamy także encyklopedię zawierającą wiele informacji o starożytnych Pompejach.

## INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu płytki do napędu. Przed rozpoczęciem instalacji wybieramy folder docelowy. Grę

możemy uruchomić w trybie 24-bitowym (z dużą liczbą kolorów) i 16-bitowym (z mniejszą liczbą kolorów). Obraz wygląda najładniej w trybie 24-bitowym. Aby z niego skorzystać, musimy najpierw zmienić liczbę kolorów w menu ustawień ekranu Windows na True color (kolor 24-bitowy).

## TECHNICZALIA

W pracach nad Pompejami uczestniczył zespół archeologów dbający o to, by gra była zgodna z realiami historycznymi. Dzięki temu antyczne miasto zostało odtworzone z dużą dokładnością.

Niestety gra pracuje w niskiej rozdzielczości: 640 na 480 pikseli, zaś obecnie standardem jest co najmniej 800 na 600. Obraz jest więc trochę niewyraźny. Muzyka towarzyszy nam cały czas i zmienia się zależnie od tego, jakie miejsca

## STEROWANIE



Lewy przycisk myszy – wykonujemy nim wszystkie czynności w grze



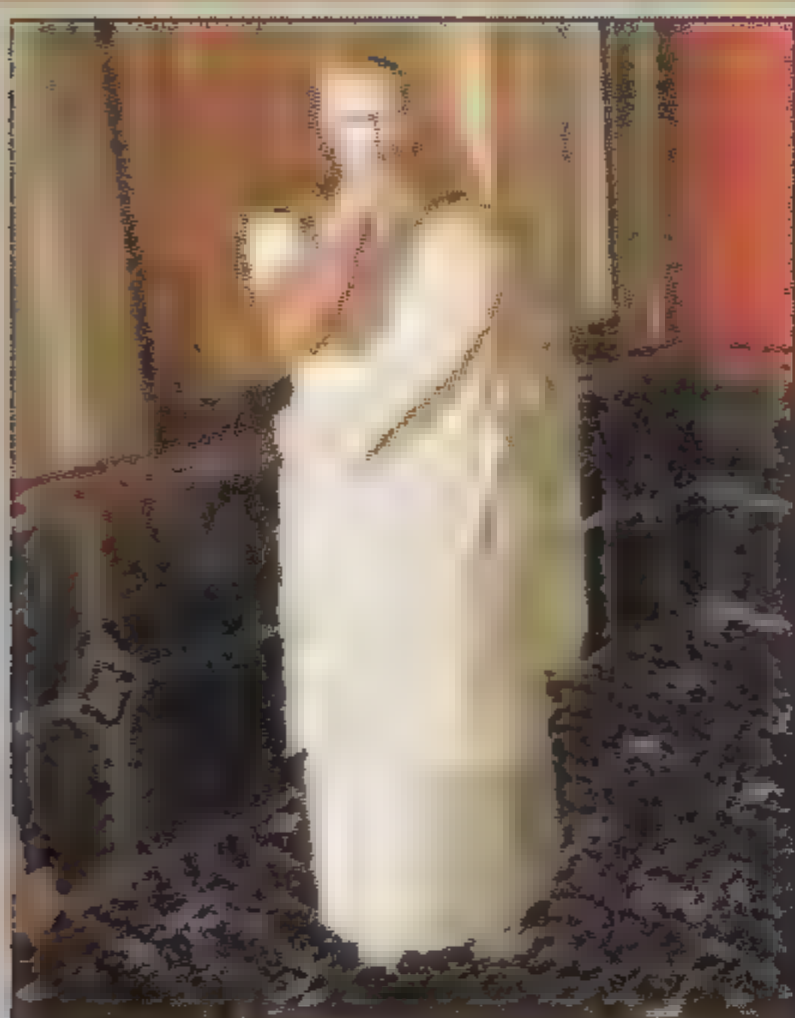
Prawy przycisk myszy – otwieramy nim ekran ekwipunku



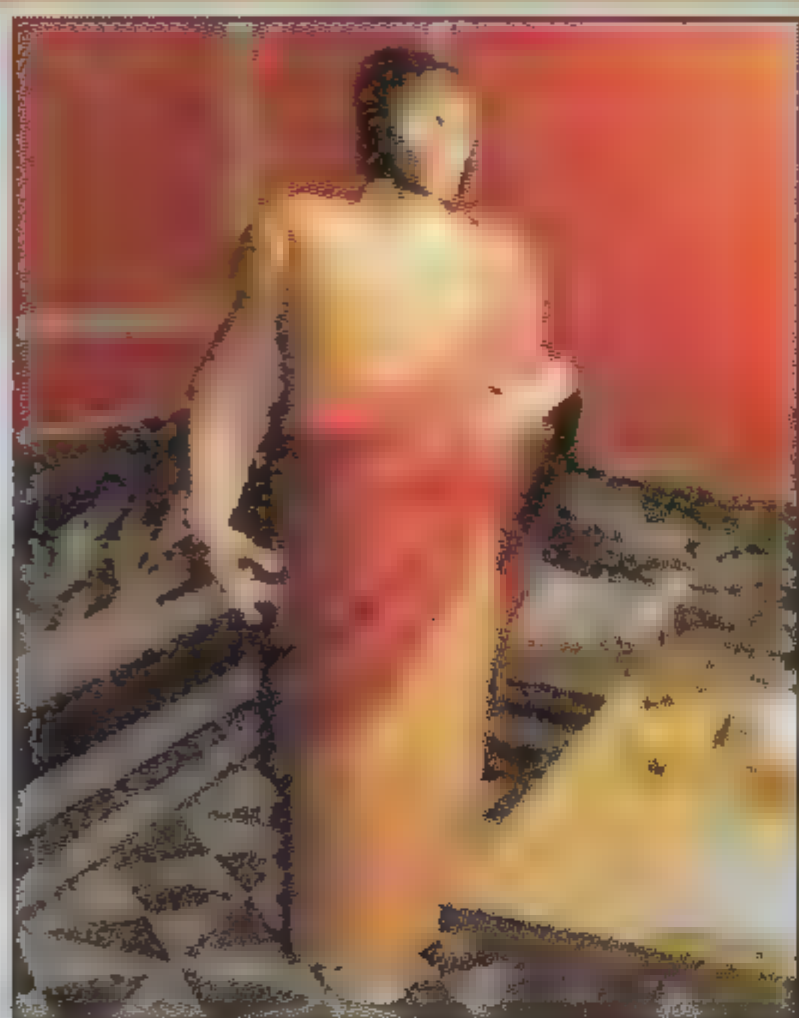


Pierwsze spotkanie z piękną Sofią. Staramy się wypaść jak najlepiej. Opowiadamy jej o wszystkim i usiłujemy sprawić, by nas polubiła. Początki zawsze są trudne, ale mamy jeszcze parę dni

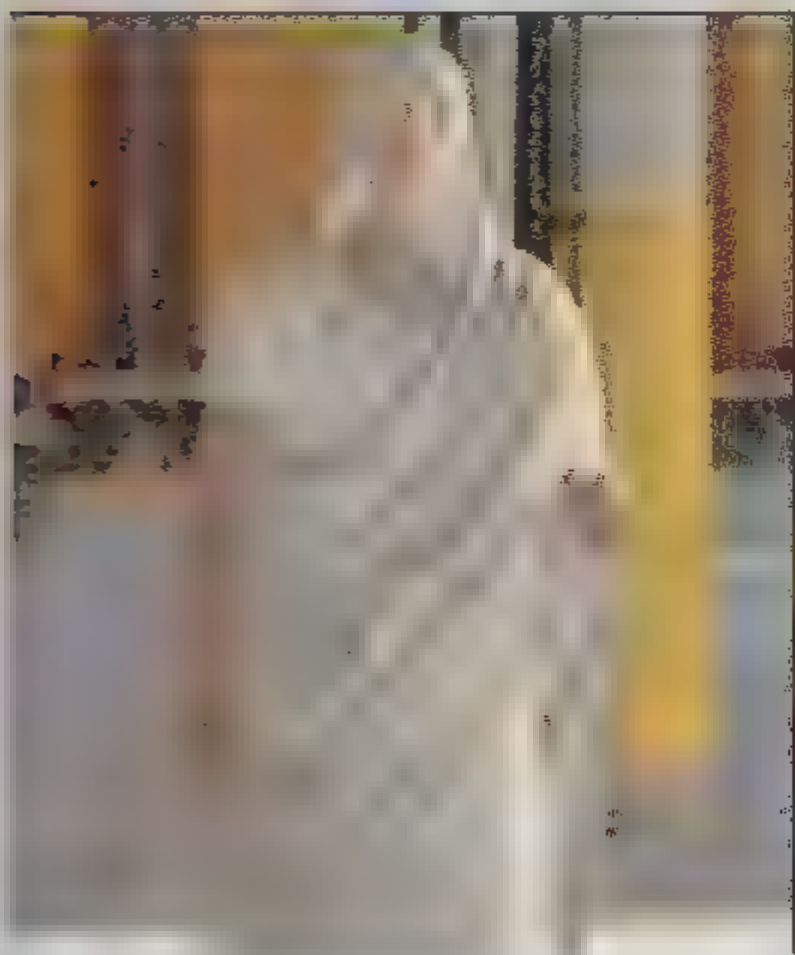
### DETAIL



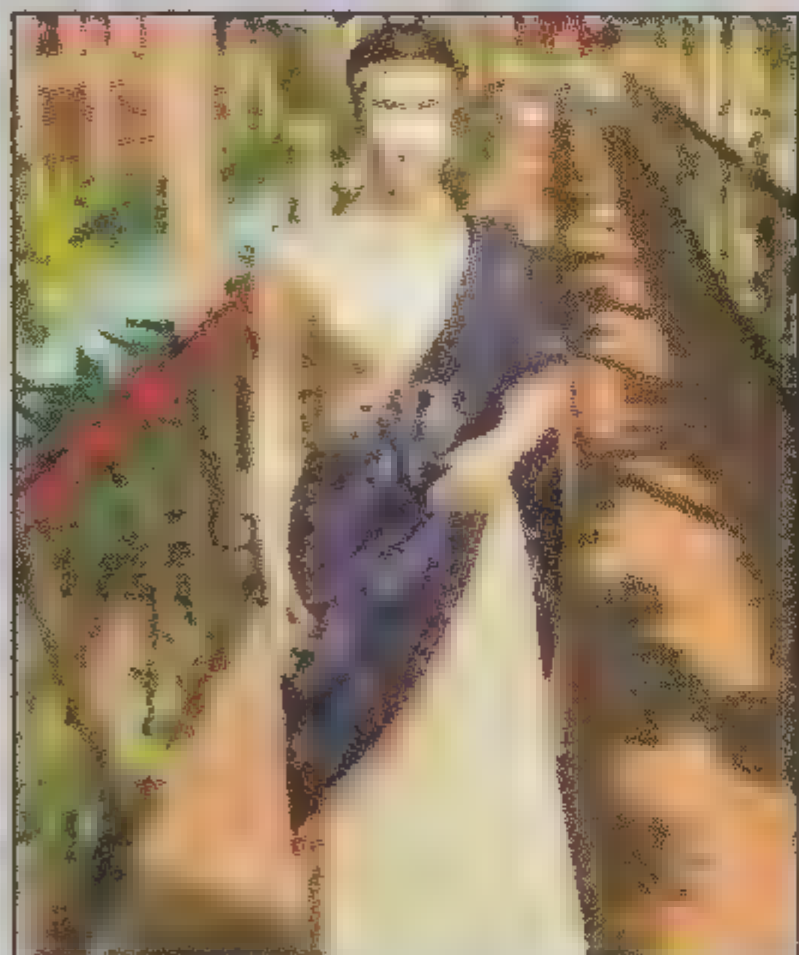
Popidiusz to nasz przyjaciel. Podczas pobytu w mieście korzystamy z jego gościnności



Kupiec – dzięki niemu robimy doskonały interes i pomagamy kilku osobom



Kapłan pilnuje ołtarza oraz świątyni Apollina



Lavinia – opiekunka Sofii. Ma wobec niej niepokojące plany

odwiedzamy. Tworzy przyjemną atmosferę, ale po kilku godzinach zabawy zaczyna nudzić. Poruszanie się po mieście i wykonywanie różnych czynności jest na szczęście intuicyjne i nie sprawia kłopotów.

Krótkie wypowiedziane przez głównego bohatera brzmią dobrze, jednak innym lektorom brakuje doskonałości. Wygląda na to, że nie wszyscy wczuli się w rolę, a to nie wpływa na przygodność dialogów.

Instrukcja bolesnie rozczarowała GRY. Zamiast podręcznika z obrazkami i zdjęciami dołączono książeczkę-wkładkę do pudełka z płytą. Znajduje się w niej niezbędna informacja o sposobie jej instalacji.

Wprawdzie od biedy wystarcza ona do poprawnego zainstalowania Pompei i rozpoczęcia zabawy, jednak GRY uważają, że to zdecydowanie za mało. W pudełku jest za to druga gra – Saga: Gniew Wikingów.

### WERYDYKT

Pompei to gra dla miłośników przygodówek i amatorów pięknych widoków. Jej zalety to ciekawy pomysł, dobra realizacja i porządna polska wersja. Niestety grafika w niskiej rozdzielczości, choć ładna, jest już niedzisiejsza. GRY mają nadzieję, że w kolejnych częściach przygód Adriana Blake'a ta wada będzie usunięta.

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:  
**Cryo Entertainment**  
Wydawca w Polsce:  
CD Projekt



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcast  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
bez ograniczeń  
dla średnio zaawansowanych

WAGA	Ocena
<b>GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)</b>	<b>50% dobra 4,00</b>
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>3% dobra 3,67</b>
Serwis telefoniczny	2% (022) 5196950 3
Serwis online	1% www.cdprojekt.com 5
<b>INSTALACJA</b>	<b>9,4% dobra 4,40</b>
Łatwość instalacji programu	2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7% jest (290 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7% jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1% bezproblemowe (0 kB) 6
Podręcznik	2% mierny 2
Język podręcznika	2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1% brak 1
<b>DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH</b>	<b>10,8% celujący 6,00</b>
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9% działa • działa • działa 6
<b>OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH</b>	<b>10,8% bardzo dobry 5,17</b>
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6% skokowy • skokowy 1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6% skokowy • skokowy 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6% skokowy • skokowy 1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
<b>OBŚLUGA</b>	<b>4% dobra 3,75</b>
Sterowanie	2% mysz albo klawiatura 3
Liczba opcji konfiguracyjnych	1% średnia 3
Zapis stanu gry	1% w każdym miejscu 6
<b>JAKOŚĆ GRY</b>	<b>12% dobra 4,17</b>
Jakość grafiki	2% dostateczna 3
Dźwięk i muzyka	2% dobre 4
Dialogi mówione	2% polskie 6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2% bardzo dobry 5
Regulowany stopień trudności	2% brak 1
Język gry	2% polski 6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0% jeden/brak takiej opcji
<b>Ocena częściowa</b>	<b>100% dobra 4,38</b>
<b>Punkty dodatnie/ujemne</b>	dodatkowo gra Saga: Gniew Wikingów za darmo +0,30
<b>OCENA JAKOŚCI</b>	<b>bardzo dobra 4,68</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>	<b>bardzo dobra</b>
<b>CENA DYSTRYBUTORA</b> (zalecana przez wydawcę)	79 złotych
<b>CENA ATRAKCYJNA</b> (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	69 zł Play, Warszawa, tel. (022) 863 76 72
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,68 = 16,88 = bardzo dobra



# Ground Control

## Gra strategiczna na PC |

Oto strategia w czasie rzeczywistym, w której nareszcie nie musimy budować bazy, by przeprowadzić jeden atak

### TRESC GRY

Los nie jest łaskawy dla Ziemi. W XXI wieku spełnił się najgorszy koszmar: wybuchła wojna atomowa. Nasz świat legł w gruzach. Niedobitki chowały się w atomowych zgliszczach, nękane arktyczną zimą.

Wtedy na scenę wkroczył Zakon Nowego Świtu. Początkowo był jedną z wielu sekt, ale szybko stał się potężną organizacją religijną. Zrozpaczeni ludzie przyjmowali nową wiarę. Ponad 700 milionów wyznawców zasililo szeregi Zakonu.

Atomową zagładę przetrwały także ponadnarodowe megakorporacje. Te gigantyczne firmy przed wojną zatrudniały rzesze ludzi. Po konflikcie tylko one dysponowały zaawansowaną techniką. Szybko zaczęły werbować nowych pracowników. Pod koniec XXIII wieku największe z nich dawały zatrudnienie 900 milionom ludzi.

Jest początek XXIV wieku. Najpotężniejsza korporacja, Craven Corp, toczy walkę z Zakonem Nowego Świtu. Starcia przenoszą się do nowego sys-

temu Krig 7, gdzie na planecie Krig 7b odnaleziono ślady pozaziemskej cywilizacji. Sarah Parker, major wojsk korporacji, otrzymała nowy przydział i kieruje się w to miejsce. A my kierujemy jej poczynaniami. Dopiero po ukończeniu gry dostępny jest drugi scenariusz, w którym stajemy po stronie Zakonu Nowego Świtu.

Świat gry oglądamy z pozycji dowódcy małej grupy operacyjnej. W jej skład wchodzi oddziały piechoty, lotnictwo, a także wiele wozów bojowych i czołgów. Na polu bitwy nie kierujemy pojedynczymi ludźmi i pojazdami, ale całymi oddziałami. Dzięki temu nasze wojsko nie rozbiega się bezładu i składu na wszystkie strony.

Oddziałami dowodzimy za pomocą myszy. Wystarczy kliknąć na jednostkę i wskazać jej, dokąd ma się przemieścić. Używając kilku prostych komend, ustalamy zasady zachowania na polu bitwy i zmieniamy szybkość bojowy. Dzięki przemyślanemu systemowi sterowania nabrawszy wprawy sprawnie panujemy nad całym polem bitwy.

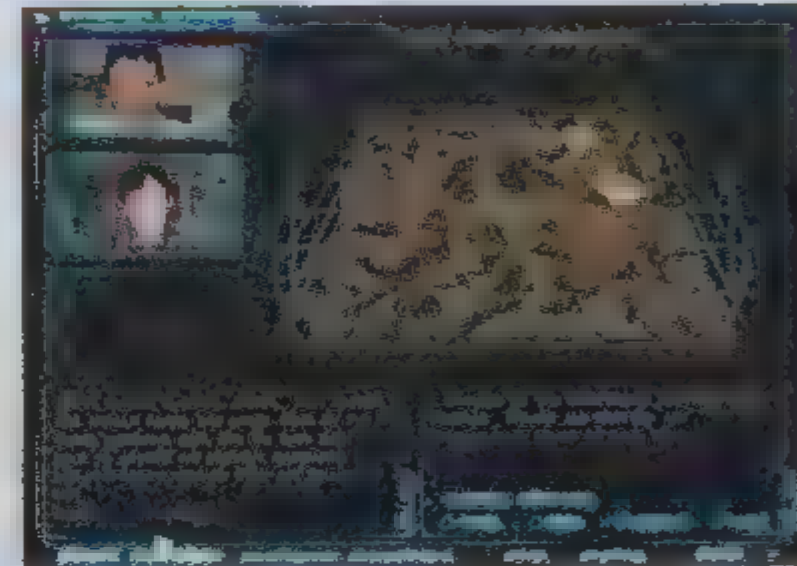
### TECHNIKA

Ground Control to gra wyglądająca wzorowo. Poruszające się pojazdy wzbijają chmury kurzu i zostawiają wyraźne ślady. Gdy strzelają, wypadają z nich łuski. Widać nawet odrzut karabinów żołnierzy!

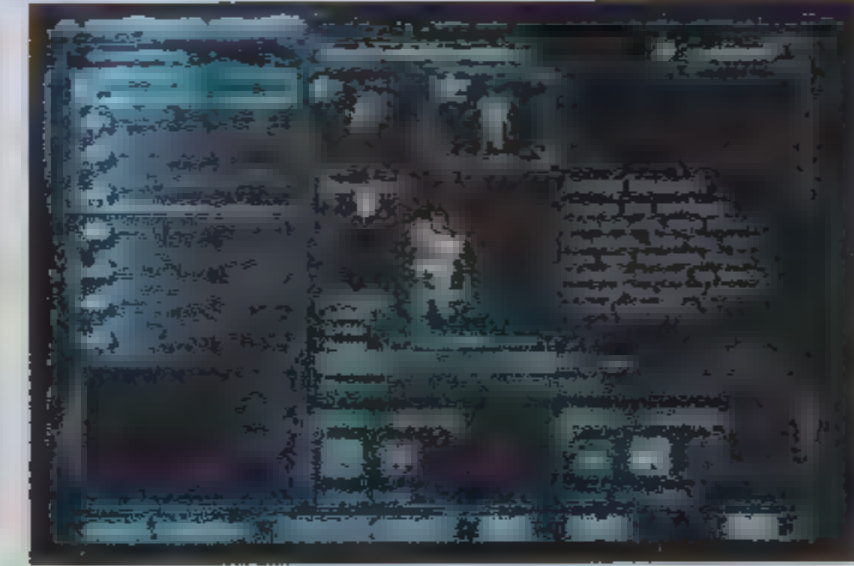
Walki toczymy na pustyni, w dżungli, a także na terenach arktycznych. Pole bitwy wygląda realistycznie – przypomina wręcz makietę modelarską. Gdy zbliżamy kamerę do oddziału, zauważamy, jak ukształtowanie terenu wpływa na pole widzenia. Często oddziały przeciwnika zaskakują nasze główne siły tylko dlatego, że nie zostały wcześniej wykryte przez jednostki zwiadu.

Efekty dźwiękowe są wykonane równie starannie. W grze zastosowano dźwięk przestrzenny, słyszalny nawet gdy mamy tylko dwa głośniki. Dzięki temu od razu słyszymy, z której strony ostrzeliwane są nasze oddziały. Od przenikliwego gwizdu nadlatujących pocisków artyleryjskich i bomb aż ciarki chodzą po plecach!

### PRZEBIEG



1 W każdym ze statków desantowych mieści się do czterech jednostek. Początkowo używamy tylko jednego statku, potem otrzymujemy kolejne



2 By lepiej dostosować oddziały do naszych zadań, przydzielamy im broń specjalną. Ma ona potężne działanie, ale ilość amunicji jest ograniczona



4 Terradyne (czołgi i wozy bojowe) to rdzeń naszych sił uderzeniowych. Pilnujemy, aby inne jednostki nie wchodziły na linię strzału – mogą zostać przypadkowo trafione



7 Dzięki tej mapie szybko orientujemy się, które miejsca są szczególnie niebezpieczne. W pewnych sytuacjach wydajemy też na niej rozkazy naszym jednostkom



Żołnierz Craven Corp w bojowym rynsztunku

### INSTALACJA




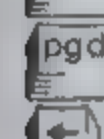



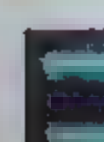
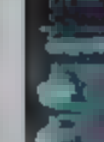
Po włożeniu płytki do czytnika CD-ROM automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy pomiędzy instalacją całkowitą (około 500 MB) i częściową (około 300 MB) pozwalającą zaoszczędzić miejsce na twardym dysku. Gra jest zabezpieczona przed kopiowaniem. Przed uruchomieniem pyta o kod zabezpieczający, wydrukowany na pudełku z płytką.

### WERDYKT

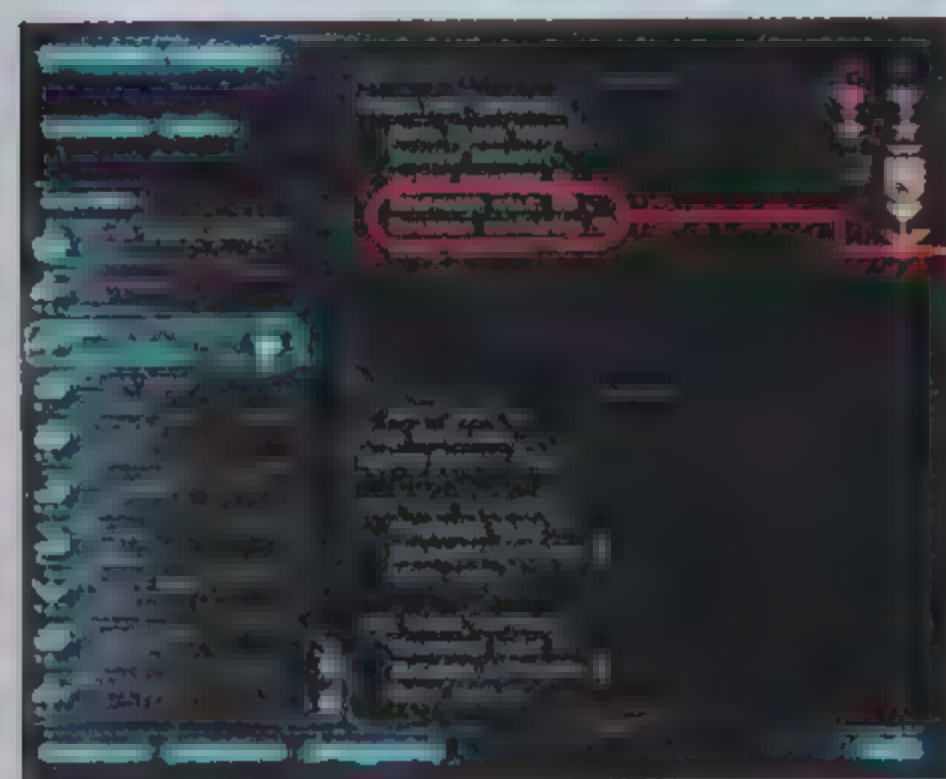
Jedyną wadą Ground Control są bardzo wysokie wymagania sprzętowe. Oprawa i wysoki poziom merytoryczny tej gry są jednak godne podziwu. Tutaj możemy naprawdę wczuć się w rolę dowódcy, który podejmuje decyzje w ułamku sekundy i momentalnie reaguje na zagrożenie. Mało jest gier dających takie możliwości. **GRY** czekają na kontynuację i rozwinięcie tego pomysłu.



## STEROWANIE

-  Lewy przycisk myszy – wybór jednostki
-  Prawy przycisk myszy – atak lub ruch we wskazane miejsce
-      do  
- wybór pojazdu dowódczego
  - podnoszenie kamery
  - opuszczanie kamery
  - poruszanie kamerą na boki
  - wybór grupy bojowej
  - menu

## DETALE

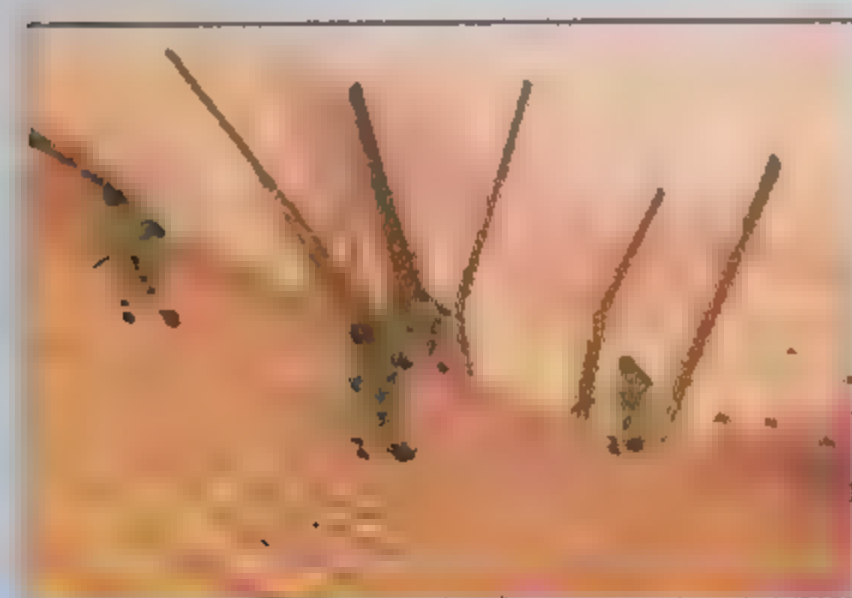


Za udział w bitwie oddziały zyskują doświadczenie. Im więcej jednostek wroga zniszczą nasi żołnierze, tym lepiej walczą. Weterani szybko rozprawiają się nawet z trzykrotnie liczniejszym przeciwnikiem. Gdy giną, na ich miejsce dostajemy żółtodziobów

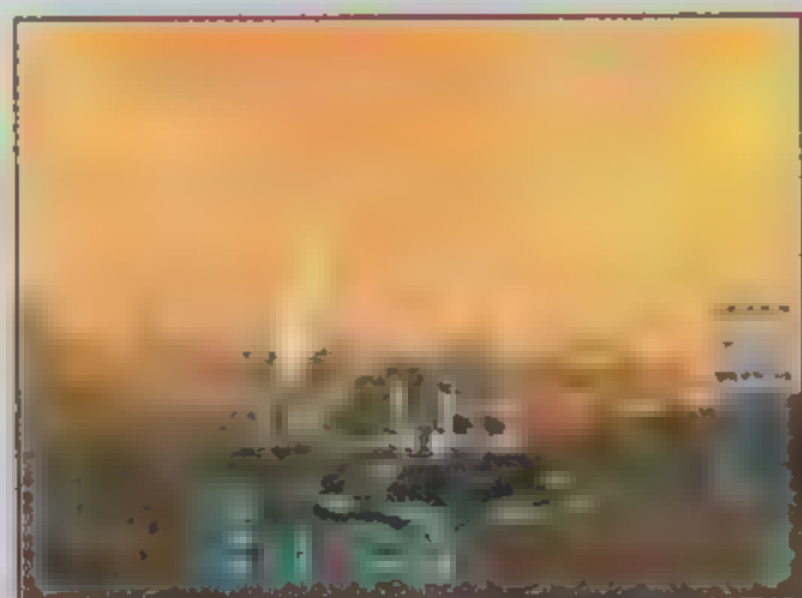
## GRY



Oto APC, nasz główny pojazd. Gdy go stracimy, przegrywamy. W tym miejscu znajdują się ikony wszystkich jednostek w grupie uderzeniowej. Za ich pomocą monitorujemy stan naszych sił. Tu znajdujemy zestawienie wszystkich rozkazów jakie możemy wydać podległym nam jednostkom



Rozpoznanie ma kluczowe znaczenie. Piechota Jager pomaga koordynować atak. To jednostka zwiadowcza, więc nie wprowadzamy jej do walki



Bum, bum, bum! Artyleria namierzyła cel i rozpoczyna kanonadę. Lepiej, aby nasze jednostki znajdowały się daleko od ostrzeliwanego miejsca

Taktyczny atak nuklearny wykonują tylko bombowce. Jedna dobrze ułożona bomba jądrowa może przechylić szalę zwycięstwa na stronę naszych oddziałów!

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



## Ground Control


Producent:  
**Sierra Studios / Havas**

Wydawca w Polsce:  
**Play it!**



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcast  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 15 lat  
dla średnio zaawansowanych

WAGA	Ocena
<b>GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)</b>	<b>50% celująca 6,00</b>
	Świetna, trójwymiarowa gra strategiczna. Oryginalny pomysł połączony z doskonałym wykonaniem. Gorąco polecamy!
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>3% dostateczna 3,00</b>
Serwis telefoniczny	2% (018) 4440560 3
Serwis online	1% www.play-it.pl 3
<b>INSTALACJA</b>	<b>9,4% bardzo dobra 4,88</b>
Łatwość instalacji programu	2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7% jest (460 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7% brak 1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1% bezproblemowe (0,02 MB) 3
Podręcznik	2% bardzo dobry 5
Język podręcznika	2% polski 6
Obsługa akceleratorów graficznych	1% jest 6
<b>DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH</b>	<b>10,8% celujący 6,00</b>
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic Storm • Terratec Sound System Base 1 • XRate PCI Sound Card PnP	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec XRate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1 64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9% działa • działa • działa 6
<b>OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH</b>	<b>10,8% dostateczny 3,00</b>
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% skokowy • skokowy 3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% niegrywalny • skokowy 2
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% skokowy • niegrywalny 2
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% skokowy • skokowy 3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% skokowy • skokowy 3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% niegrywalny • płynny 3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% skokowy • skokowy 3
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% niegrywalny • płynny 3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
<b>OBŚLUGA</b>	<b>4% dobra 4,00</b>
Sterowanie	2% mysz, klawiatura 4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1% bardzo duża 5
Zapis stanu gry	1% tylko w niektórych miejscach 3
<b>JAKOŚĆ GRY</b>	<b>12% dobra 3,83</b>
Jakość grafiki	2% celująca 6
Dźwięk i muzyka	2% celujące 6
Dialogi mówione	2% angielskie 3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2% celujący 6
Regulowany stopień trudności	2% brak 1
Język gry	2% angielski 1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0% jeden/ośmiu
<b>Ocena częściowa</b>	<b>100% bardzo dobra 5,14</b>
<b>Punkty dodatnie/ujemne</b>	
<b>OCENA JAKOŚCI</b>	<b>bardzo dobra 5,14</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>	<b>dostateczna</b>
<b>CENA DYSTRYBUTORA</b> (zalecana przez wydawcę)	<b>159 złotych</b>
<b>CENA ATRAKCYJNA</b> (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	<b>139 zł</b> Sirius, Wadowice, tel. (033) 823 52 11
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł/5,14 = 30,93 = dostateczna



# Wehikuł Czasu

**Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Piaszczystą krainę zamieszkują nieśmiertelni ludzie. W podróż do tego miejsca zabiera nas wehikuł czasu**

## TREŚĆ GRY

Choć skojarzenia nasuwają się same, tylko pomysł podróży w czasie wiąże fabułę gry Wehikuł czasu z książką Herberta George'a Wellsa pod tym samym tytułem.

W 1893 roku naukowiec Brendan Wales buduje maszynę czasu. Urządzenie wymyka się spod jego kontroli i bohater trafia do krainy zwanej Światem Piasku. Łąd ten jest regularnie nawiedzany przez Falę, która odbudowuje ciała ludzkich istot, nie pozwalając im się zestarzeć ani umrzeć. Fala zabiera im jednak wspomnienia. Walka o pamięć jest głównym problemem Ludu Piasków.

Brendan zachowuje swoje wspomnienia, jednak Fala zmienia jego wiek: może uczynić go dzieckiem, dorosłym bądź starcem. Jeśli Wales ginie, wraca z nową Falą, ale jest pozabawiony pamięci.

Porządki w Świecie Piasku są trudne do zrozumienia. Jeszcze nie zdążyliśmy przetrwać zdobytych informacji, a napotkani mieszkańcy już zasypują nas kolejnymi. Nie wiadomo, co jest ważne, gubimy się w chaosie obco brzmiących nazw i imion. Przez to fabuła wydaje się mało istotna. Akcja nabiera rumieńców dopiero w połowie gry, gdy Wales przyłącza się do buntowników walczących o wyzwolenie ludu spod władzy despotycznych kapłanów.

W walce używamy głównie magii. Rzucając zaklęcia, korzystamy z energii Jad-Garrul odnawianej przez spożywanie piaskowych specyfików.

Najsilniejszą stroną gry są zróżnicowane i pomysłowe łamigłówki. **GROM** spodobała się zagadka z robotami pilnującymi kopalni, które bohater wykorzystuje do usunięcia przeszkody. Ciekawa jest ucieczka z więzienia, w trakcie któ-



rej korzystamy z wind budowlanych i skrzyń. Na pochwałę zasługuje też duża liczba zadań nadobowiązkowych.

## INSTALACJA

Wehikuł czasu zajmuje dwie płytki CD. Pierwsza potrzebna jest tylko podczas instalacji i gra więcej o nią nie prosi.

Unikamy dzięki temu żonglowania CD-ROM-ami. Program instalacyjny jest w języku polskim i włącza się samoczynnie po włożeniu płyty do czytnika.

## TECHNIKA

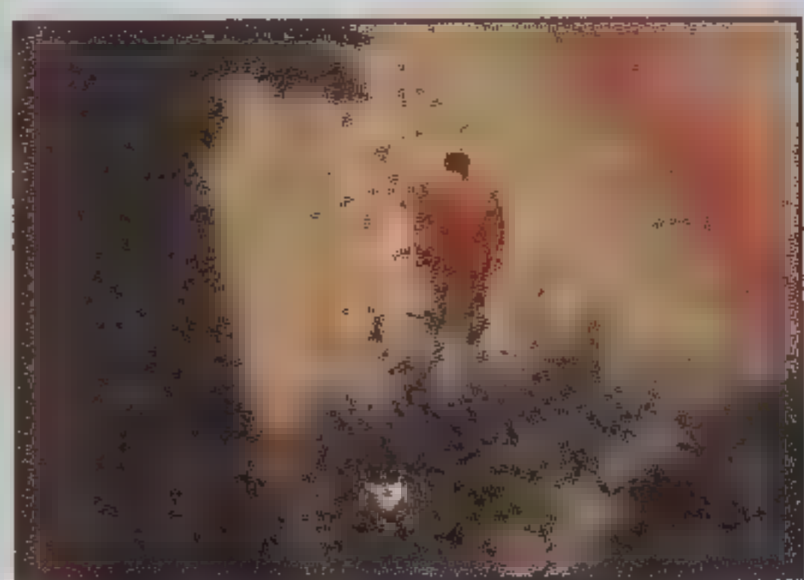
Postacie występujące w grze są trójwymiarowymi obiektami, ale poruszają się po płaskich tłach. Kamera śledząca ruchy bohatera przemieszcza się płynnie. To rozwiązanie zapewnia prześliczną grafikę przy małych wymaganiach sprzętowych. Niestety nie mamy możliwości swobodnego rozglądania się, przez co ważne rzeczy często pozostają niezauważone.

Co gorsza taki sposób obserwacji zupełnie nie sprawdza się w walce. Brak odpowiedniego widoku sprawia, że często atakujemy wroga znajdującego się poza polem widzenia. Szkoda, bo system

walki zasługuje na uznanie. Jest logiczny i zachęca do opracowania osobnych taktyk na różnych wrogów. Podstawę stanowią zaklęcia, jednak tylko część z nich ma charakter bojowy. Przeciwnikowi można na przykład odbierać moc magiczną. Lepiej jednak najpierw upewnić się, czy nie używa zaklęć ochronnych (działanie czarów jest widoczne).

Polska wersja językowa srodo rozczarowuje. Głosy postaci podłożone są kiepsko! Większość nich brzmi sztucznie, zaś szczególnie źle wypada mowa najmłodszych postaci, w tym głównego bohatera. Dodawanie rażąco nienaturalnych pogłosów można wytłumaczyć chyba tylko próbą zamaskowania braków w obsadzie aktorskiej. Zresztą i to nie pomogło, skoro na przykład dziecięce głosy Walesa i przywódcy buntowników Aszamiry brzmią niemal identycznie.

## POTEMNIE GRY



1 Jesteśmy w obcym mieście, a wehikuł zniknął. Podchodzimy do białej muszli i podnosimy ją, wciskając spację



2 Na placu klepsydry uderzenie gongu zapowiada nadejście Fali. Pilnujący bram strażnicy zażywają czarną sól chroniącą pamięć, a nasz bohater przemienia się w dziecko



3 Kapłan w świątyni sugeruje, że powinniśmy udać się do monastynu. Jest to ukryta na pustyni siedziba kapłanów. Proponuje też zajrzeć do ogromnej kuli stojącej obok



4 Cóż to? W kuli mieści się ogromna jaskinia! Dotykając kryształów, nasz bohater uczy się nowych zaklęć



5 Lemur to strażnik kuli. Ten jest na szczęście przyjazny. Warto teraz poćwiczyć zaklęcia bez wydawania Jad-Garrul

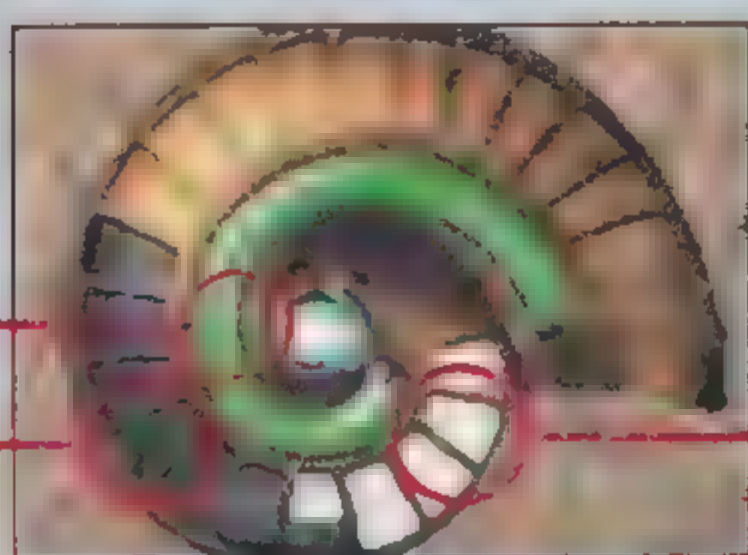


6 Na straganie dostrzegamy masę. Niestety sprzedawcy nie przepędza nas. Używamy czaru niewidzialności i niezauważenie podnosimy przedmiot





## DETAIL



Muszla wskazuje stan naszej energii życiowej oraz Jad-Garrul (mocy magicznej używanej do rzucania zaklęć)

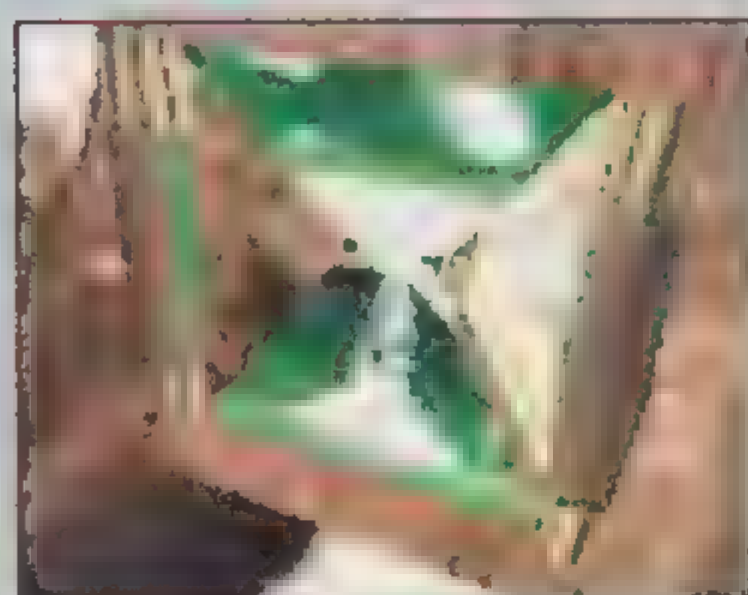
- Limit, do jakiego można naładować Jad-Garrul
- Stopień naładowania Jad-Garrul
- Poziom energii życiowej

## WERYDYKT

Wehikuł czasu jest dobrą grą przygodową z niepotrzebnie zawikłaną fabułą. Mimo swojej wymęczonej odmienności gra nie jest w stanie nas zaskoczyć – nawet nietypowe zakończenie łatwo przewidzieć. **GROM** podoba się jednak dopracowany system walki. Do tego rozgrywka jest naprawdę długa, a rozwiązywanie łamigłówek przynosi nawet satysfakcję.

## STEROWANIE

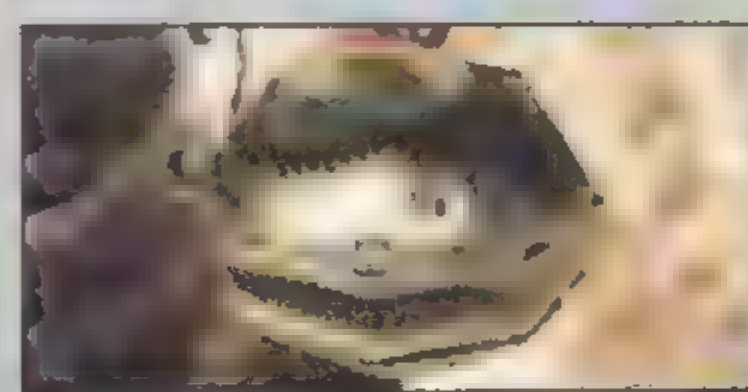
- ← → ↑ ↓ – poruszanie się
- ← → ↑ ↓ – bieganie
- alt z ← → ↑ ↓ – uskoki
- Spacja – rozmowa, wzięcie lub użycie przedmiotu
- ctrl – użycie broni lub rzucenie czaru
- enter – otwarcie kieszeni
- c – wybór czaru
- esc – menu/powrót do gry



Klepsydra regeneruje ciało i trwale zwiększa limit, do jakiego możemy naładować Jad-Garrul. Bardziej opłaca się jednak wymienić ją u le-mura na wybrany czar



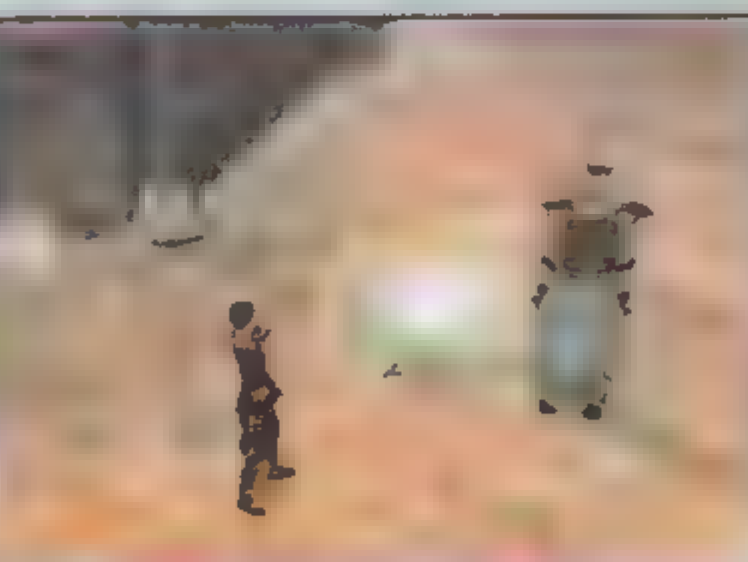
Czarna sól częściowo odbudowuje nasz Jad-Garrul



Piaskowy glob przywraca pełnię sił życiowych



Maść dajemy starcowi, który skarży się na ból pleców. Zmian dostajemy kompas, który jest niezbędny do bezproblemowego przebycia pustyni



Za pomocą znalezionej obok świątyni garlacha usuwamy strażnika trójnożców. Mamy wierzchowca!

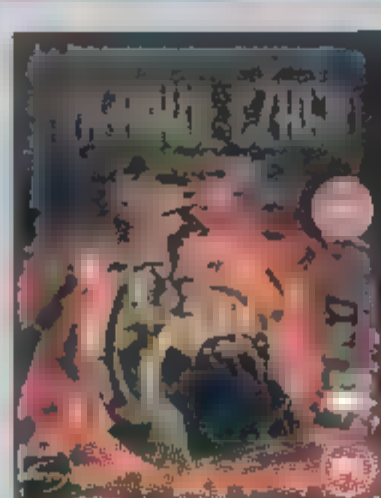


Dosiadamy zwierzęcia i wyruszamy w drogę. Czy Wales znajdzie w klasztorze odpowiedzi na nurtujące go pytania? To się okaże...

## PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:  
**Cryo Interactive**

Wydawca w Polsce:  
CD Projekt



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcasta  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 12 lat  
dla średnio zaawansowanych

WAGA Ocena

**GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** 50% **dobra** 4,00

**WEHIKUŁ CZASU**

W tej pięknej przygodówce zgrzytają niedopracowane polskie dialogi. Ale ciekawe zagadki i wspaniała grafika częściowo to wynagradzają

**POMOC TECHNICZNA** 3% **dobra** 3,67

Serwis telefoniczny 2% (022) 5196950 3  
Serwis online 1% www.cdprojekt.com 5

**INSTALACJA** 9,4% **dobra** 4,09

Łatwość instalacji programu 2% bezproblemowa (PC) 5  
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) 0,7% brak (440 MB) 1  
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku 0,7% brak 1  
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) 1% bezproblemowe (>0 kB) 3  
Podręcznik 2% dostateczny 3  
Język podręcznika 2% polski 6  
Obsługa akceleratorów graficznych 1% jest 6

**DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH** 10,8% **celujący** 5,86

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI Cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • nie działa • działa	4,33
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D Digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUDAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6

**OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH** 10,8% **bardzo dobry** 4,67

Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynny • plynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynny • plynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynny • plynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynny • plynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynny • plynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynny • plynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	plynny • plynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	plynny • plynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	plynny • plynny	6

**OBŚLUGA** 4% **dobra** 4,25

Sterowanie 2% mysz, klawiatura 4  
Liczba opcji konfiguracyjnych 1% średnia 3  
Zapis stanu gry 1% w każdym miejscu 6

**JAKOŚĆ GRY** 12% **bardzo dobra** 4,33

Jakość grafiki 2% bardzo dobra 5  
Dźwięk i muzyka 2% dobre 4  
Dialogi mówione 2% polskie 6  
Zakres fabularny i merytoryczny gry 2% dobry 4  
Regulowany stopień trudności 2% brak 1  
Język gry 2% polski 6  
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) 0% jeden/brak takiej opcji 6

**Ocena częściowa** 100% **dobra** 4,32

**Punkty dodatnie/ujemne**

**OCENA JAKOŚCI** **dobra** 4,32

**CENA/JAKOŚĆ** **bardzo dobra**

**CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) 79 złotych

**CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) 69 zł www.edyskont.pl, tel. (022) 630 29 73

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: 79 zł/4,32 = 18,28 = bardzo dobra





Ang. Majestat. Wymowa: madżesti

## PRZEDIG GRY



1 Zamek dostajemy za darmo, czasem otrzymujemy też kilka budynków. Za wzniesienie reszty już płacimy. Zdarza się jednak, że niektóre budowle pojawiają się niezależnie. Jest to na przykład prywatna gospoda lub cmentarz



2 Jako pierwsze budujemy gildie 1, w których powołujemy bohaterów. Wybieramy je z menu przyciskiem 2 i wskazujemy miejsce, gdzie ma stanąć budynek. Jego kontur powinien być zielony. Od razu zaczynamy szkolenie 3



3 Aby pomóc bohaterom, stawiamy kuźnię, targi, gospody 4 i faktorie handlowe. Dla każdego budynku otrzymujemy informację, jacy bohaterowie w nim goszczą 5. Na górze wyświetlana jest mapa przeglądowa pokazująca całą krainę 6. W lewym dolnym rogu pojawiają się nowe zadania i ważne informacje 7



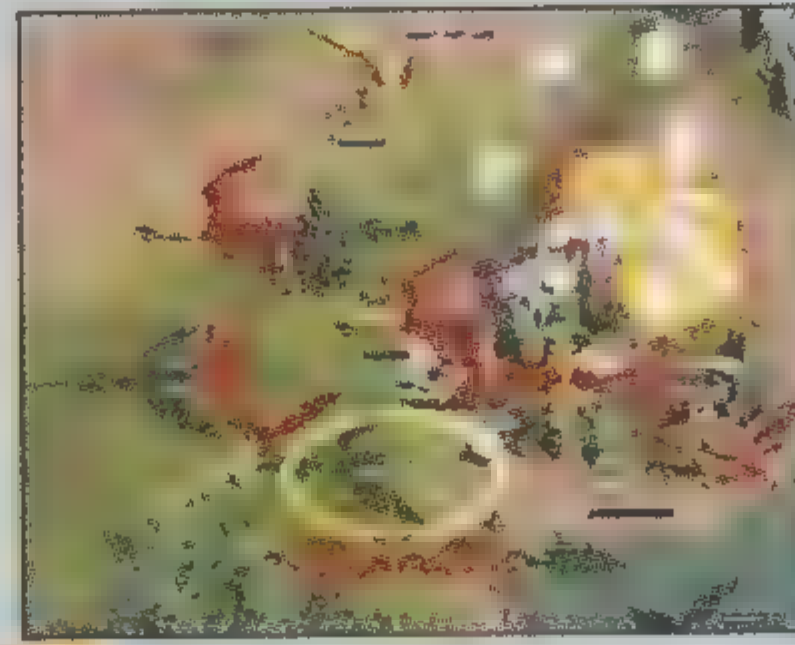
4 Zarobione pieniądze wydajemy na likwidację siedlisk potworów i budowli wroga 1. Wystarczy kliknąć dwa razy na niepożądany obiekt. Potem wyznaczamy stawkę: im wyższa nagroda, tym chętniej bohaterowie idą na wyprawę. Nagrody wyznaczamy także za głowy potworów lub odkrycie niezbadanego dotąd terenu



5 Po zakończonej sukcesem walce wszyscy bohaterowie biorący w niej udział dzielą się pieniędzmi. Za zarobione złoto kupują wyposażenie: eliksiry, broń i zbroje



6 Okolic zamku pilnują strażnicy 8, ponieważ bohaterowie nie zawsze mają czas na obronę naszych włości. Liczba strażników zależy od wielkości zamku i liczby strażnic w okolicy



7 Byśmy mogli odtrąbić zwycięstwo, bohaterowie muszą uporać się z dalszymi trudnościami. Po wygranej przechodzimy do następnej misji, w której smoków jest więcej

**Gra strategiczna na PC** | W Majesty czeka na nas jedyne na świecie królestwo, którego władca jest całkowicie bezsilny wobec nieposłuszeństwa poddanych. **GRY** podjęły wyzwanie. Przymierzyliśmy królewską koronę i wcale nie żałujemy!

## WŁOŚĆ GRY

W Majesty jesteśmy władcą państwa systematycznie pustoszonego przez potwory. Do walki z nimi powołujemy bohaterów, którzy od chwili wyjścia na świat przestają być zależni od naszej woli.

Naszymi herosami nie kierujemy bezpośrednio, jak w innych grach strategicznych. W Majesty tylko sugerujemy, co warto by zrobić. W tym celu wyznaczamy nagrodę za zniszczenie wskazanej budowli lub pokonanie potwora. Niestety nie możemy motywować finansowo do skutecznej obrony zabudowań królestwa.

Naszym zadaniem jest wznoszenie budowli, w których powołujemy pod broń bohaterów. Wśród nich są rycerze, łucznicy, złodzieje, kapłani i magowie – w sumie 16 klas, z których każda ma niepowtarzalne zalety. Typów budynków jest wiele, ale nie da się postawić wszystkich, bo wzniesienie jednych uniemożliwia budowę innych.

Oprócz siedzib bohaterów wznosimy budynki użyteczności publicznej: bazy, kuźnie, biblioteki i karczmy. Bohaterowie odpoczywają w nich, kupują broń, zbroje oraz napoje leczące rany lub chroniące przed ciosami potworów. Jeśli nie dysponujemy odpowiednim zapleczem, nasi wojownicy żyją bardzo krótko i nie rozwijają swoich zdolności.

Dzięki pomocy z naszej strony bohaterowie nie giną w pierwszych bitwach, gdy są bardzo słabi i niewiele potrafią. Mając się gdzie schronić, regenerują siły.

Doświadczenie bohaterów rośnie po każdej bitwie i osiągają oni kolejne poziomy wtańmniczenia. Wraz z nimi zdobywają coraz większe umiejętności. Po wygranej walce z potworem bohater otrzymuje pieniądze, które wydaje na lepsze uzbrojenie. Część zdobytego złota trafia do nas poprzez gildie, w których zrzeszeni są wojownicy.

## INSTALACJA

Instalacja Majesty nie sprawia kłopotów. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie zaraz po włożeniu płyty CD do napędu, proponując instalację gry lub sterowników DirectX 7.0. Gdy wybieramy instalację gry, program podpowiada folder domyślny, do którego zostaną skopiowane pliki. W kolejnym kroku wybieramy jeden z czterech rozmiarów instalacji: od 314 do 366 MB. Pierwsze dwa z proponowanych wariantów są przeznaczone do słabszych komputerów.

## TECHNIKALIA

Grafika Majesty prezentuje się dobrze. W późniejszych etapach gry największe wrażenie robią błyskawice i kolorowe



## DETALE



**Barbarzyńca** – zawsze nosi przy sobie potężny topór



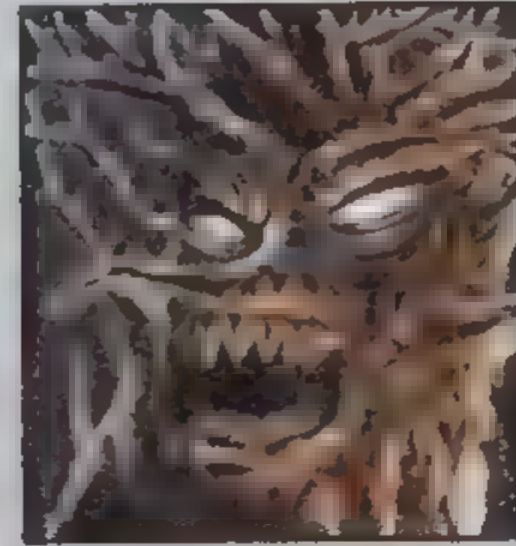
**Elf** – szybko biega i jeszcze szybciej strzela z łuku



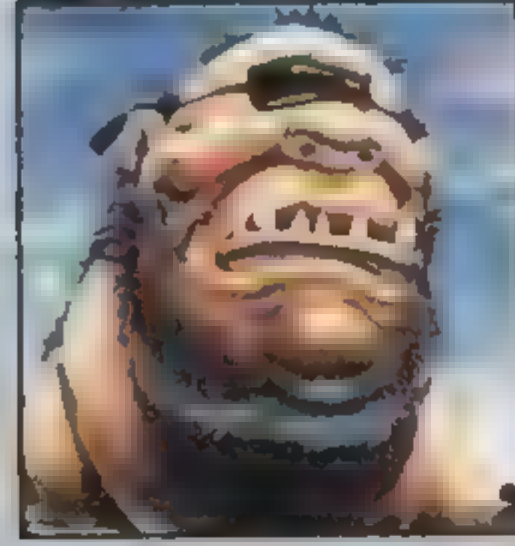
**Kultysta** – w walce wręcz używa dwóch morderczych noży



**Szkielet** – niezbyt silny, ale odporny na magię i pociski



**Demon drzewny** – nie lubi ludzi za to, co robią z drewnem



**Cyklop** – doskonale miota kamieniem na duże odległości

serpentyny rzucanych czarów spowijające hordy magów, czarowników, nekromantów i medyków. Dokładnie widać też rycerzy toczących walki z potworami, wśród których szczególnie efektowne są smoki i potwory będące wcieleniem żywiołów – żywiołaki.

Bohaterowie na ogół zachowują się logicznie. Początkowo chodzą samotnie, rozpoznając teren. Gdy znajdują kryjówki potworów, udają się do nich grupami. Na przykład medycy często wspierają rycerzy czy paladynów, lecząc ich z ran. Żołnierze po zdobyciu pieniędzy kupują eliksiry uleczenia, lepsze zbroje, a gdy odnoszą poważne rany, wycofują się z walki. **GRY** dziwią jedynie rycerze walczący mieczami z lecącymi smokami. To przesada nawet jak na krainę fantasy!

Komputerowy przeciwnik dzielnie stawia nam czoło, a akcja toczy się niekiedy w zawrotnym tempie. Potwory pojawiają się bowiem nie tylko na obrzeżach mapy – potrafią nawet przeniknąć niepostrzeżenie kanałami do miasta! Misje są zróżnicowane, dość krótkie, ale ciekawe. Niestety, jest ich stanowczo za mało. **Majesty** można skończyć w kilka dni! Ponadto w trybie gry pojedynczej walczymy tylko z potworami. Z władcą innego zamku rywalizujemy wyłącznie podczas gry wieloosobowej.

Najpoważniejszą wadą gry jest płaska, dwuwymiarowa grafika. Utrudnia ona sterowanie, ale nie tylko. Jeśli nasz bohater zginie za skalą czy kępą traw, przepada na zawsze. Czar mamy czar wskrzeszenia, ale przywrócimy herosowi życie. Czar ten bowiem rzuca się na mogiłę, zaś tej nie widać!

Mniej dolegliwe, ale irytujące niedociągnięcia to kasowanie rekordów jednym kliknięciem myszy, bez pytania o potwierdzenie oraz brak tak zwanego kolejkowania przy werbowaniu bohaterów – na przykład aby powołać pięciu, musimy pięć razy wrócić do gildii.

## WERYFIKACJA

**GRY** dawno nie widziały tylu nowości w grze strategicznej czasu rzeczywistego. W żadnej z nich nasi podwładni nie są tak niezależni, nie mają indywidualności, złota, którym swobodnie dysponują i zadań, których sami się podejmują. Choć są samodzielni, gracze wcale nie ubywa pracy. **Majesty** ma wady, ale na razie jest to jedyna gra w swoim rodzaju. Warto w nią zagrać, zanim pojawią się naśladowcy.

## STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór budynku lub bohatera
- Dwukrotne kliknięcie na potwora lub loch – wyznaczenie nagrody
- Prawy przycisk myszy – rezygnacja z poprzedniego wyboru
- przewijanie mapy
- aktywacja pałacu
- włączenie/wyłączenie podpisów pod wojownikami
- włączenie/wyłączenie pasków zdrowia wojowników
- zmiana skali mapy
- menu opcji (pauza)
- Spacja – ustawienie/zdjęcie flagi nagrody

## PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:

**Microprose/Hasbro**

Wydawca w Polsce:  
CD Projekt



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcasta  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 15 lat  
dla średnio zaawansowanych

## GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)



## POMOC TECHNICZNA

Serwis telefoniczny  
Serwis online

## INSTALACJA

Łatwość instalacji programu

Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)

Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku

Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)

Podręcznik

Język podręcznika

Obsługa akceleratorów graficznych

## DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N

Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810

Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D

Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI

Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D

Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP

Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha

Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI

Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D

EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670

Terratec Base 1-64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact



# Gunship!

**Symulator lotu na PC | Rosyjskie wojska bez wypowiedzenia wojny przekraczają granicę Polski. Do obrony naszego kraju stają najlepsi NATO-wscy piloci śmigłowców bojowych**

Ściągawka na stronie 62

Ang. Kanonierka.  
Wymowa: ganszıp

## TRESC GRY

Po nieudanej kampanii w Czechenii Rosjanie chcą udowodnić światu, że ich kraj wciąż jest supermocarstwem. Władzę przejmują nacjonalisci, którzy dążą do odrodzenia Związku Radzieckiego. Przyłączają do Rosji Ukrainę i Białoruś, po czym atakują Europę Wschodnią. Ich pierwszym ce-

lem jest Polska. W obronie naszej ojczyzny stają cztery dywizje NATO: dwie brytyjskie, niemiecka i amerykańska.

Trzon armii rosyjskiej stanowią dywizje pancerne złożone z najnowocześniejszych czołgów T-80UM2, T-90E, wyrzutni rakiet Frog i bojowych wozów piechoty. Zaskoczone wojska NATO wystawiają dużo mniej jednostek. Naszym głównym

atutem są śmigłowce bojowe: amerykański AH-64D Apache i niemiecki Eurocopter Tiger. Ich kierowane laserami pociski są w stanie zmieść z powierzchni ziemi najlepsze rosyjskie maszyny. Sił najeźdźcy strzegą jednak elitarne oddziały helikopterów Mi-28 Havoc stanowiących postrach pancerniaków z NATO.

Od tego, którą stronę konfliktu wybieramy, zależy typ

śmigłowca, który pilotujemy na polu walki. Zalety i wady poszczególnych maszyn poznajemy dzięki treningowi (przeznaczonemu dla graczy po raz pierwszy próbujących latania śmigłowcem) oraz zestawowi pojedynczych misji, w których poznajemy różnorodne zadania stawiane przed pilotami.

## INSTALACJA

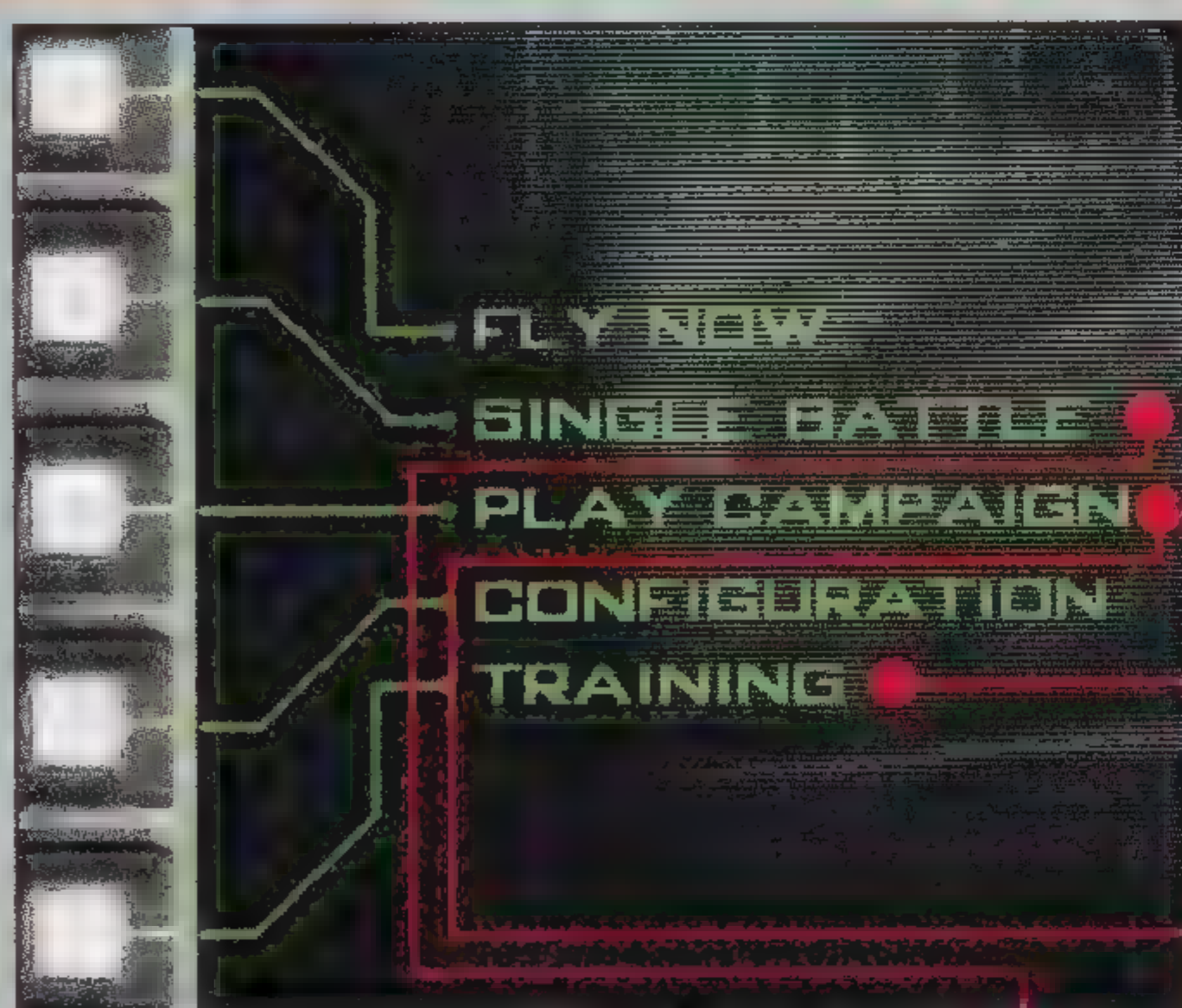
Włączamy komputer i wkładamy płytę z grą do napędu CD-ROM. Plansza powitalna pojawia się automatycznie. Wybieramy opcję Install, a potem je-

zyk, w którym odbędzie się instalacja (angielski, francuski lub niemiecki). Teraz wystarczy zatwierdzać kolejne kroki. Program nie sprawdza wersji DirectX, więc jeśli mamy już wersję 7.0 lub wyższą, rezygnujemy z proponowanej instalacji tych sterowników.

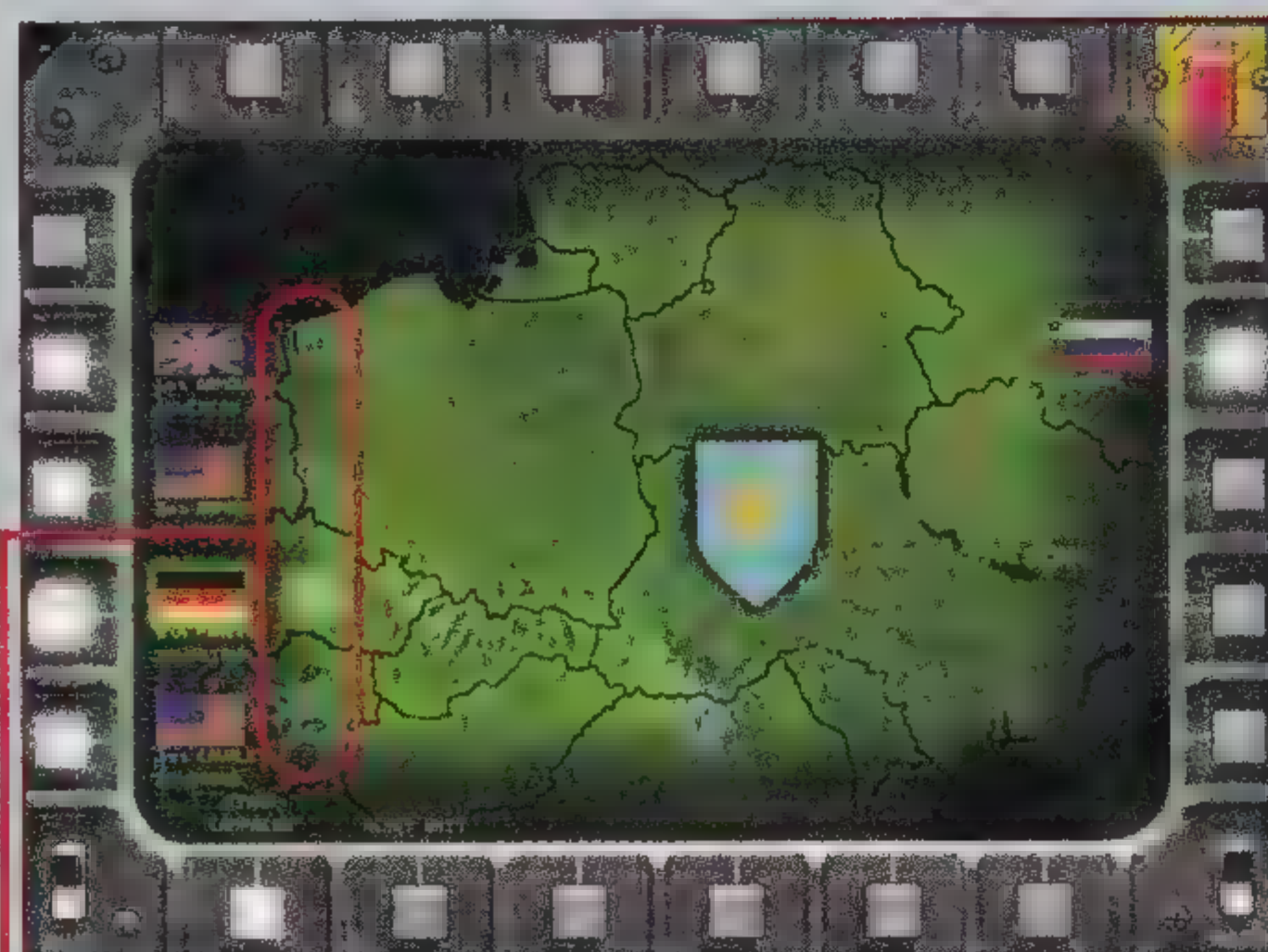
## TECHNIKA

Grafika w Gunship! jest okazała, choć **GRY** wolałyby, aby krajobraz Polski był bardziej szczegółowy. Za to lasy składają się z oddzielnych drzew! To ważna zaleta: jako piloci śmigłowców często wykorzystujemy ścianę lasu, by ukryć się przed wzrokiem przeciwnika. Przykro byłoby za każdym razem oglądać toporny mur powleczoney obrazkiem z drzewami.

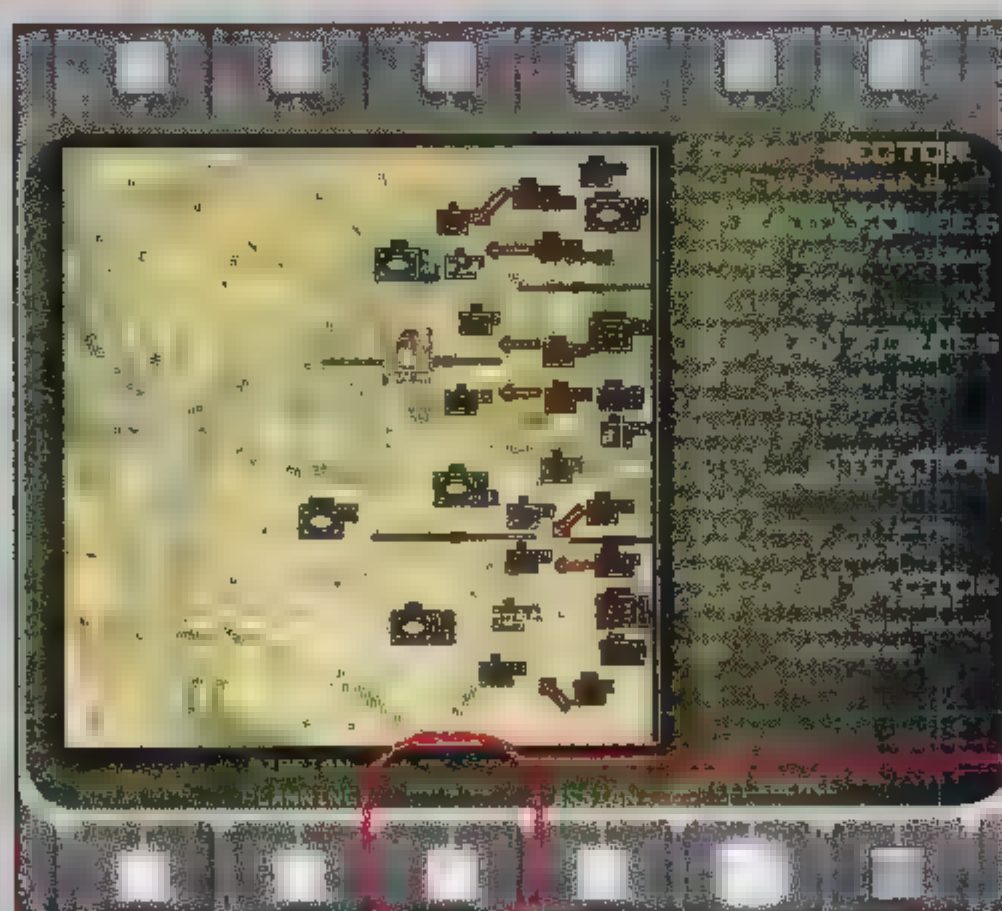
## PRZEBIEG GRY



Na początku wybieramy misję pojedynczą lub rozpoczęcie kampanii. Wybranie **FLY NOW** rzuca nas w sam środek pola bitwy. Osoby, które nie grały wcześniej w symulatory helikopterów, powinny najpierw odbyć trening.



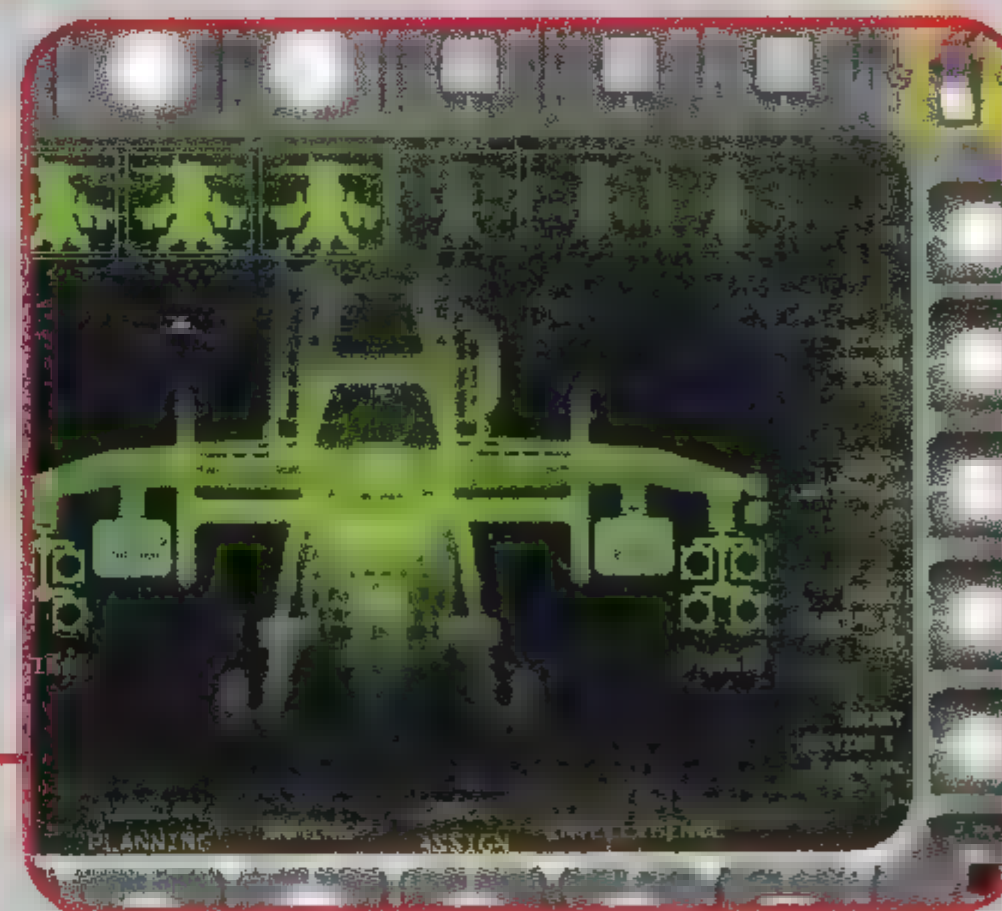
Teraz decydujemy, do którego z dywizjonów się zaciągniemy. To ważny wybór: od niego zależy, jakim helikopterem będziemy latać.



Czytamy opis zadania i uzbrajamy nasz śmigłowiec. Wybieramy też, w którego z pilotów się wcielimy. Klikamy na przycisk i misja się rozpoczyna. Jesteśmy już w powietrzu!



Uzbrojeni po zęby szukamy sobie jakiegoś celu. Wystarczy lecieć wyznaczoną trasą – drugi pilot (operator uzbrojenia) sam znajduje i namierza wrogie maszyny. Jeżeli chcemy, zajmujemy jego miejsce.



Wtedy role się odwracają: naszym zadaniem jest wyszukiwanie i namierzanie celów. Pilotowanie helikoptera przejmuje komputer, zaś my za pomocą klawiatury wskazujemy kierunek, w którym ma się udać nasza maszyna.

## Czym latamy?



Wielozadaniowy AH-64 Apache, ulubiona zabawka armii amerykańskiej



Eurocopter Tiger, zwinny śmigłowiec będący na wyposażeniu armii niemieckiej



Mi-28 Havoc, ciężki rosyjski helikopter o olbrzymiej sile ognia



W miastach trudno znaleźć dwa identyczne budynki. Szczegóły uzbrojenia pojazdów są dobrze widoczne. Walki toczą się w różnych godzinach, więc często oglądamy malownicze wschody i zachody słońca, a czasami otacza nas nieprzenikniona czerń nocy. Nie raz zaskakuje nas deszcz, burza i wichury utrudniające lot.

Oglądane z bliska skutki wybuchów rozczerwawiają: uszkodzony pojazd wroga zaczyna dymić, ale często zamiast kompletnie zniszczonego wraka na jego miejscu pojawia się czarna plansza z narysowanym ognikiem. Jest to oczywisty błąd grafiki i **GRY** mają nadzieję, że zostanie on naprawiony po wydaniu łatki.

Dźwięk robi dobre wrażenie. Warkot rotorów przerywany jest terkotem działek, grzmo-tem wybuchających pocisków i komunikatami radiowymi sprzymierzonych oddziałów. Gdy zahaczamy naszą maszyną o drzewa, słychać szelest gałęzi potracanych podwoziem. Drugi pilot na bieżąco informuje nas

o namierzanych celach i wybranej broni, dzięki czemu nie tracimy czasu na przeszukiwanie ekranów uzbrojenia.

Najslabszą stroną gry jest instrukcja. Nie dość, że po angielsku, to jeszcze napisana jest trudnym technicznym językiem i zawiera sporo błędów. W dodatku ilustracje są czarno-białe i nie widać na nich ważnych szczegółów!

## WERDYKT

Gunship! jest znakomitą grą wprowadzającą nas w świat helikopterów. Dzięki licznym uproszczeniom w pełni koncentrujemy się na dynamicznej akcji. Śmigłowce nie sprawiają trudności w pilotażu i szybko uczymy się prowadzić je instynktownie. Kampania jest tylko jedna, ale warto rozegrać ją kilka razy, walcząc po różnych stronach konfliktu.

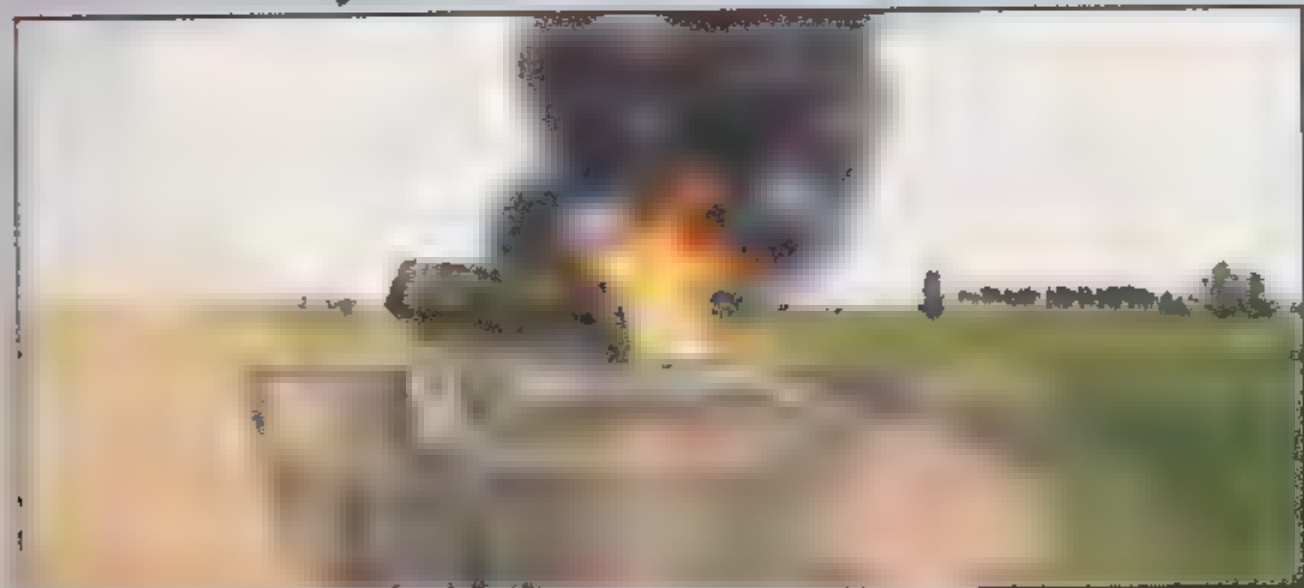
**GRY** polecają Gunship! tym, dla których inne symulatory śmigłowców są zbyt trudne. Tutaj lata się i strzela wyjątkowo przyjemnie.

## STEROWANIE

Mysz, klawiaturą i dżojstikiem. Szczegółowy opis działania dżojstika z przepustnicą przedstawiamy w ściągawce na stronie 62

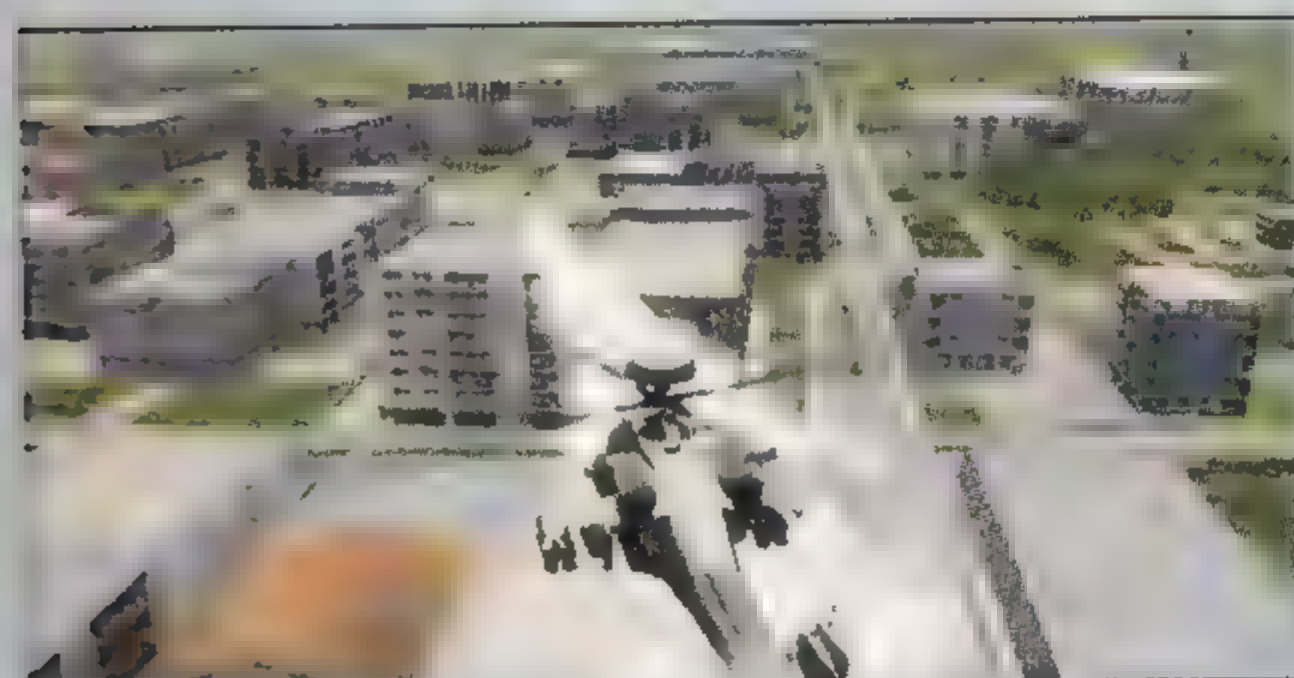
## DETALE

### Co widzimy



Czołg trafiony pociskiem zatrzymuje się i staje w płomieniach. Mar-ny los jego załogi!

Miasta są małe, ale lot między budynkami i tak robi imponujące wrażenie. Każda budowla jest inna!



Odpalone pociski nieublaganie zmierzają do celu, zostawiając za sobą smugę białego dymu

Efekty świetlne przygotowano znakomicie. Wybuch wroga trafionego z bliska rakieta wygląda bez zarzutu



PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:

MicroProse/Hasbro

Wydawca w Polsce:

CD Projekt



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcasta  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 15 lat  
dla średnio zaawansowanych

WAGA	Ocena
<b>GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)</b>	<b>50%</b> <b>bardzo dobra</b> <b>5,00</b>
<b>GUNSHIP!</b>	Porządny symulator helikoptera. Dobra rozrywka dla graczy lubiących ciche podchodzenie wroga i piekło walki na nowoczesnym polu bitwy
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>3%</b> <b>dobra</b> <b>3,67</b>
Serwis telefoniczny	2% (022) 5196950 3
Serwis online	1% www.cdprojekt.com 5
<b>INSTALACJA</b>	<b>9,4%</b> <b>dobra</b> <b>3,55</b>
Łatwość instalacji programu	2% bezproblemowa (PC) 5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7% jest (895 MB) 6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7% jest 6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1% bezproblemowe (0,05 kB) 3
Podręcznik	2% mierny 2
Język podręcznika	2% angielski 1
Obsługa akceleratorów graficznych	1% jest 6
<b>DŹWIĘK - TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH</b>	<b>10,8%</b> <b>celujący</b> <b>6,00</b>
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9% działa • działa • działa 6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9% działa • działa • działa 6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D	0,9% działa • działa • działa 6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLeate PCI Sound Card PnP	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec XLeate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9% działa • działa • działa 6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9% działa • działa • działa 6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9% działa • działa • działa 6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9% działa • działa • działa 6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9% działa • działa • działa 6
Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9% działa • działa • działa 6
<b>OBRAZ - TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH</b>	<b>10,8%</b> <b>bardzo dobry</b> <b>4,53</b>
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6% niegrywalny • niegrywalny 1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% skokowy • płynny 4,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% skokowy • skokowy 3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% skokowy • płynny 4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% skokowy • płynny 4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • płynny 6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6% płynny • płynny 6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6% płynny • skokowy 4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6% płynny • zawiesza się 3,5
<b>OBŚŁUGA</b>	<b>4%</b> <b>dobra</b> <b>4,00</b>
Sterowanie	2% mysz, klawiatura, dżojstik 5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1% średnia 3
Zapis stanu gry	1% tylko w niektórych miejscach 3
<b>JAKOŚĆ GRY</b>	<b>12%</b> <b>dobra</b> <b>3,83</b>
Jakość grafiki	2% dobra 4
Dźwięk i muzyka	2% bardzo dobre 5
Dialogi mówione	2% angielskie 3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2% dobry 4
Regulowany stopień trudności	2% jest 6
Język gry	2% angielski 1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0% jeden/ośmiu
<b>Ocena częściowa</b>	<b>100%</b> <b>bardzo dobra</b> <b>4,68</b>
<b>Punkty dodatnie/ujemne</b>	
<b>OCENA JAKOŚCI</b>	<b>bardzo dobra</b> <b>4,70</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>	<b>dobra</b>
<b>CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)</b>	<b>99 złotych</b>
<b>CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)</b>	<b>89 zł</b> Sirius, Wadowice, tel. (33) 823 52 11
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł / 4,70 = 21,06 = dobra





Ang. Zmęczenie metalu. Wymowa: metal fatig

# Metal Fatigue

**Gra strategiczna na PC | Potężne roboty ruszają do boju! Nowa strategia czasu rzeczywistego to połączenie taktyki, zarządzania i... zabawy klockami**

## TREŚĆ GRY

W XXIII wieku ludzkość w końcu odkryła tajemnicę podróży z prędkością nadświatłową. Wykorzystując nową technologię, ludzie wyruszyli w kosmos. Wkrótce natknęli się na pozostałości agresywnej i bardzo zaawansowanej technicznie rasy Hedoth. Teraz trzy wielkie KorpoNacje rywalizują o dostęp do złazisk. Wojna wisi na włosku.

W tym odległym świecie przyszłości do walki używa się potężnych robotów bojowych zwanych combotami. Każda z KorpoNacji specjalizuje się w produkcji innego rodzaju maszyn. Rimtech buduje comboty, które mają dobre systemy obronne i potężną broń. Żołnierze Mil-Agro są bezwzględni w walce i nie oszczędzają swoich przeciwników. Ich comboty uzbrojone są przeważnie w gigantyczne topory lub pazury rozrywające przeciwników na strzępy.

Neuropa to najbardziej zaawansowana technicznie KorpoNacja. Jej comboty bywają wyposażone w systemy maskujące i używają potężnych broni energetycznych.

Rozgrywka jest skomplikowana. Oprócz zwykłych jednostek, takich jak czołgi, samobieżne wyrzutnie rakiet czy artyleria polowa, budujemy też comboty. Gdy wyprodukujemy części w fabryce, zostają one umieszczone w montażowni. Każda maszyna składa się z nóg, dwóch ramion, korpusu i załogi. Tylko od nas zależy, jakiego combota zbudujemy. Projektowanie ich przypomina zabawę klockami i daje wiele możliwości. Sami ustalamy, jaki zestaw robotów odpowiada naszemu stylowi gry.

Ten oryginalny pomysł ma swoje dobre i złe strony. Wielka różnorodność części pozwala na budowanie coraz skuteczniejszych maszyn. Niestety gdy mamy tyle możliwości, nie bardzo wiadomo, na którą się

zdecydować. Trudno jest też kontrolować w tym samym czasie walkę, rozbudowę bazy i produkcję combotów. Gra przeznaczona jest więc dla osób, które oprócz podzielnej uwagi mają jeszcze trzy ręce i przynajmniej czworo oczu. Trudno uznać to za zaletę.

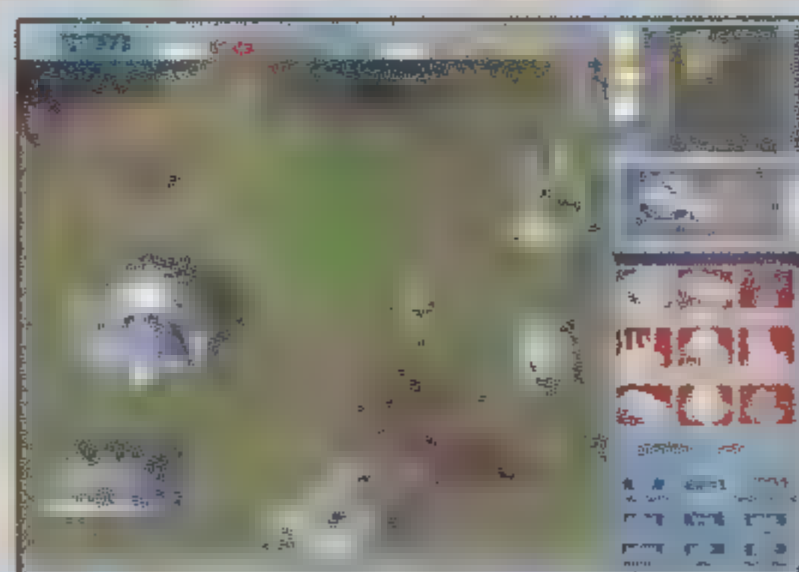
## INSTALACJA

Program oferuje nam możliwość zainstalowania gry na trzy różne sposoby. Minimalna instalacja zajmuje najmniej miejsca na dysku, ale gra wolno działa. Pełna instalacja przyspiesza działanie, ale wymaga ponad 500 MB miejsca na dysku. **GRY** polecają instalację custom (po polsku: własną), w której sami ustalamy, jakie składniki gry mają być skopiowane na twardy dysk, a które będą doczytywane z płytki CD. Gdy zainstalujemy tylko mapy dla jednego gracza, gra zajmuje mniej miejsca, a działa szybko.

## TECHNIKA I

Metal Fatigue wykorzystuje w pełni trójwymiarową grafikę. Pole walki swobodnie obracamy i oglądamy pod dowolnym

## PRZEBIEG GRY



**1** Bazę można zbudować tylko za pomocą pojazdów budowlanych. Klikamy na maszynę, a obok ukazują się możliwe do stworzenia budynki



**2** Metadźule to nasze pieniądze. Za nie kupujemy jednostki, budynki i części. Metadźule wydobywamy z kraterów z ławą



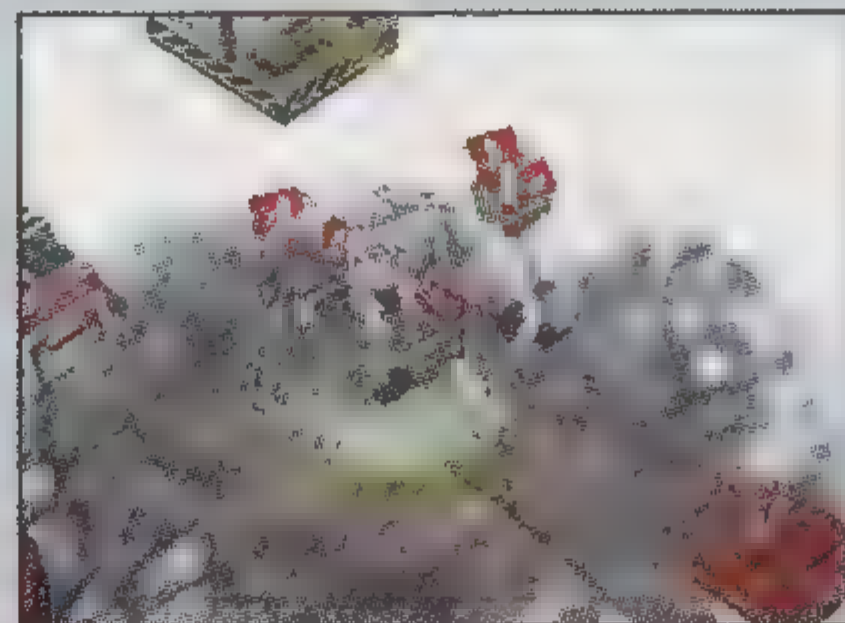
**3** Jednostki możemy formować w oddziały. Zaznaczamy kilka, naciskamy klawisz **[ctrl]** i klawisz od **[1]** do **[0]**. Naciśnięcie cyfry wywołuje wybrany oddział



**4** Fabrykę części i montażownię combotów budujemy jak najszybciej. To w nich powstaje trzon naszej armii!



**5** Żaden combot nie rusza z miejsca bez załogi. Pilotów trzeba najpierw wyszkolić w cryofarmach



**6** Combot prawie złożony. W zależności od konfiguracji wykorzystamy go do różnych zadań: od zwiadu do ataku



**7** Zostaliśmy zaatakowani! Musimy zdecydować, jakich broni używa dany combot. W naszej armii są zarówno snajperzy, jak i rzeźnicy posługujący się dwoma potężnymi toporami



# tigue

kątem. Budynki i zwyczajne jednostki nie zrobiły na **Grach** szczególnego wrażenia, ale comboty prezentują się wspólnie. Są doskonale animowane, poruszają się płynnie i naturalnie. Dla każdej KorpoNacji przygotowano odmienną muzykę, doskonale uzupełniającą rozgrywkę.

## WERDYKT

**GROM** podoba się prosta, ale czytelna oprawa Metal Fatigue. Ta dobra, choć nie doskonała gra wciąga wielbicieli strategii. Jednak dla początkujących jest zbyt trudna ze względu na skomplikowaną obsługę. Krótko mówiąc: przyzwoita rzemieślnicza robota.

## STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór jednostki
- Dwukrotne kliknięcie – wybór wszystkich jednostek danego typu
- Prawy przycisk myszy – akcja (atak, ruch)
- przewijanie ekranu
- podniesienie kamery
- opuszczenie kamery
- płaszczyzna w górę
- płaszczyzna w dół
- przyspieszenie tempa
- zwolnienie tempa gry
- przypisanie konfiguracji combota klawiszowi funkcyjnemu
- budowa combota danego typu

## DETALE



Panele słoneczne to alternatywne źródła energii. Najlepiej działają na orbicie



Laboratorium badań znalezionych combotów. Będą one potem dostępne do produkcji



Ramiona combotów można odrzucić, by podnieść inne. Wystarczy kliknąć na obrazek



Oderwane części zbieramy. Nasze comboty na bieżąco zastępują nimi zniszczone podzespoły. Pojazd budowlany przewozi niewykorzystane zdobyte części do montażowni



Gra toczy się jednocześnie na trzech poziomach: na orbicie, na powierzchni i w podziemiach. Do przenoszenia jednostek pomiędzy poziomami używamy teleportów i wind

PLATFORMA TESTOWA:

Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Producent:

Psygnosis/Zono

Wydawca w Polsce:  
Play it!



wersja na PlayStation  
wersja na Nintendo 64  
wersja na Dreamcasta  
ograniczenia wiekowe  
poziom trudności

brak  
brak  
brak  
od 15 lat  
dla zaawansowanych

## GRYwalność (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)



## POMOC TECHNICZNA

Serwis telefoniczny

Serwis online

## INSTALACJA

Łatwość instalacji programu

Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)

Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku

Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)

Podręcznik

Język podręcznika

Obsługa akceleratorów graficznych

## DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH

Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N

Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810

Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D

Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI

Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinum 3D

Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • Xlerate PCI Sound Card PnP

Terratec Xlerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha

Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundbooster 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI

Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D

EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670

Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64

Yamaha Wave Force 192XG PCI • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact

## OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH

Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI

Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000

Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200

Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP

AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200

## OBSŁUGA

Sterowanie

Liczba opcji konfiguracyjnych

Zapis stanu gry

## JAKOŚĆ GRY

Jakość grafiki

Dźwięk i muzyka

DIALOGI mówione

Zakres fabularny i merytoryczny gry

Regulowany stopień trudności

Język gry

Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)

## OCENA CZĘŚCIOWA

## Punkty dodatnie/ujemne

## OCENA JAKOŚCI

## CENA/JAKOŚĆ

## CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)

## CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

## Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

WAGA

50%

bardzo dobra

5,00

Ciekawa, nowatorska,

z dużymi możliwościami.

Ta gra spodoba się

miłośnikom strategii

czasu rzeczywistego

3%

dostateczna

2,67

2%

(022) 6422766

1%

www.play-it.pl

2

9,4%

bardzo dobra

5,36

2%

bezproblemowa (PC)

0,7%

jest

0,7%

jest

1%

bezproblemowe (0 MB)

2%

dobry

2%

polski

1%

jest

10,8%

celujący

6,00

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa

0,9%

działa • działa • działa





# Simon the Sorcerer II

**Pełna wersja gry na płycie CD**

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

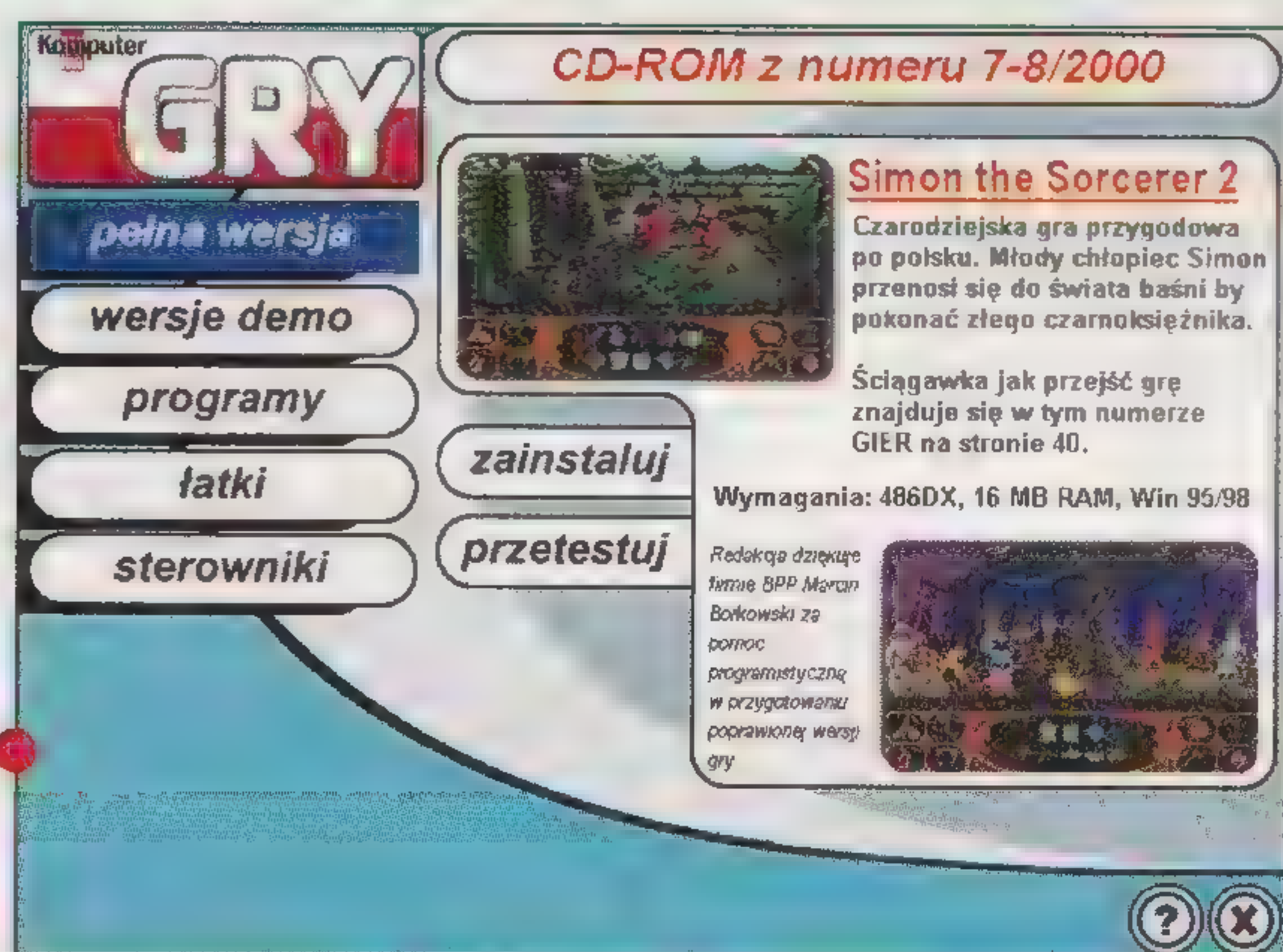
### Instalujemy grę

Do uruchomienia płyty **GIER** potrzebny jest tylko komputer z Windows 95/98. Od tego numeru płyta działa też na komputerach bez przeglądarki internetowej.

**1** Wkładamy płytę CD z tego numeru **GIER** do napędu CD-ROM.

**2** Pojawia się menu z włączoną zakładką Pełna wersja.

**3** Sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia wymagania gry. Klikamy na przetestuj. Program testujący wyświetla wyniki pomiarów i porównuje je z wymaganiami.



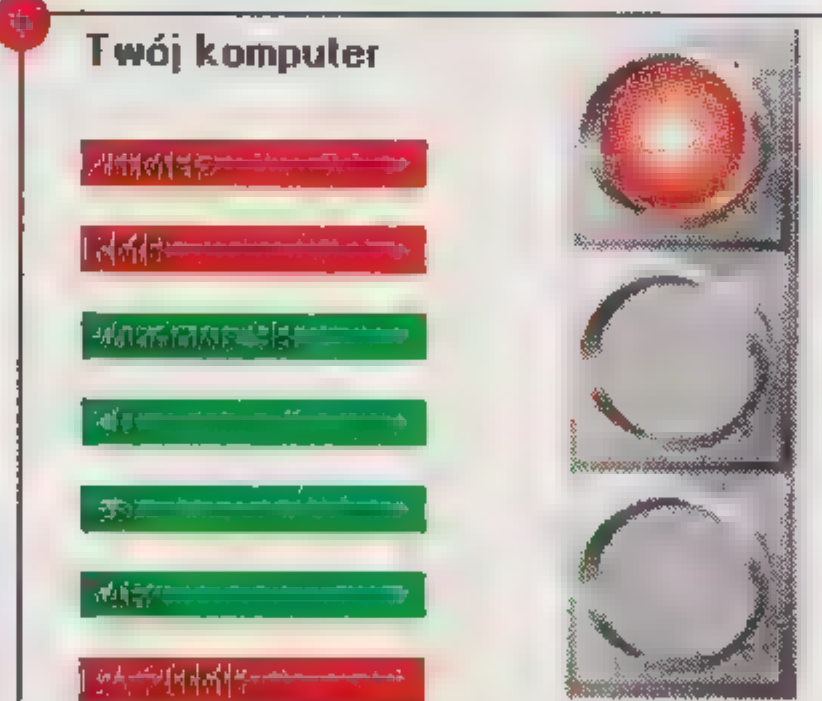
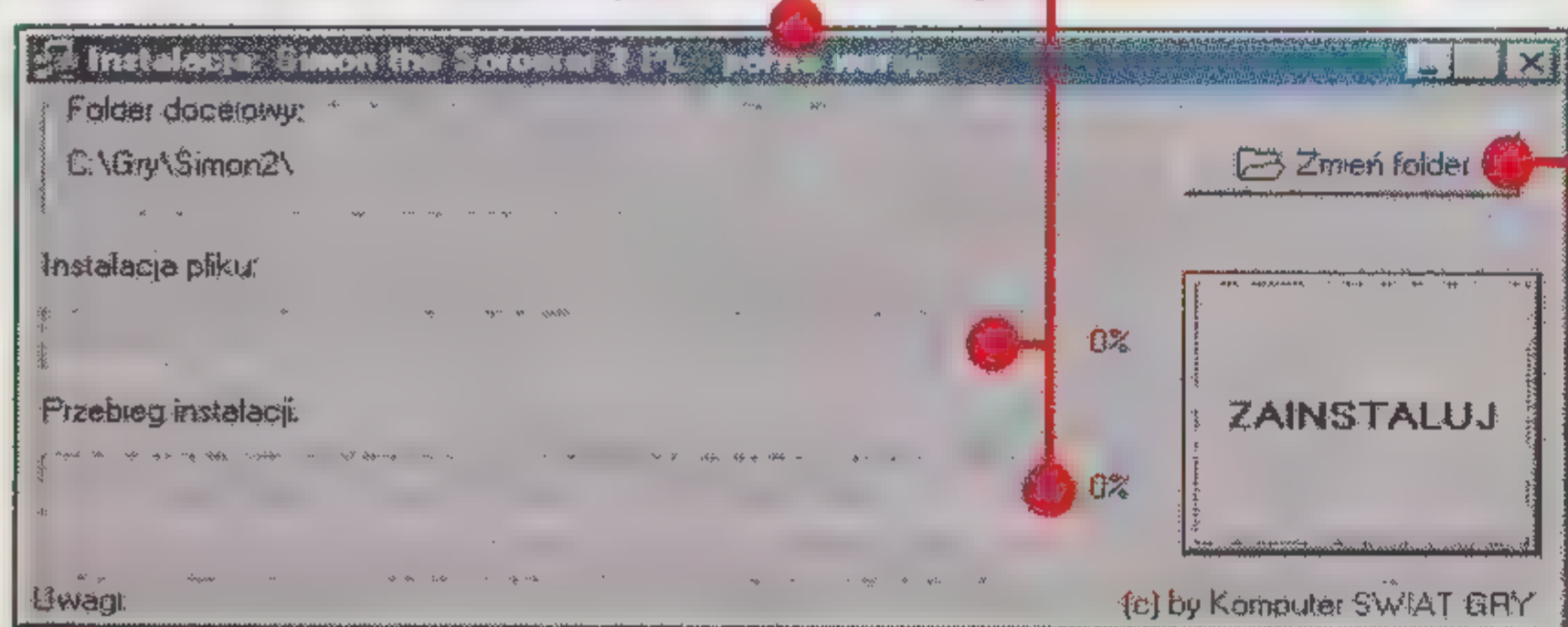
**4** Zamykamy okno, klikając na ZAMKNIJ. Jeśli program testujący potwierdził możliwość grania, klikamy na zainstaluj.

Testowanie komputera		Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	66 MHz		
Ilość pamięci RAM	16 MB		
System operacyjny	Windows 95		
Wersja DirectX	5.0		
Karta dźwiękowa	jest		
Szybkość napędu CD-ROM	2x		
Miejsce na dysku	172 MB		

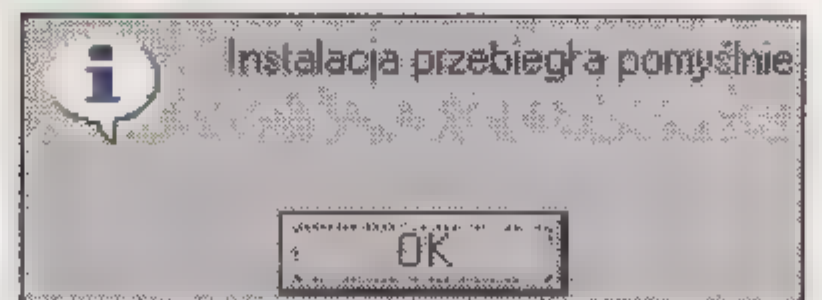
Można grać. Komputer spełnia wymagania gry

Lampka zielona oznacza, że możemy grać. Lampka żółta ostrzega, że gra nie będzie działać płynnie. Natomiast lampka czerwona to sygnał, że nasz komputer jest za słaby. Program wskazuje element komputera, który nie

**5** Pojawia się okno instalacji pełnej wersji. Klikając na przycisk, możemy zmienić folder, do którego chcemy zainstalować grę. Następnie klikamy na ZAINSTALUJ. Paski pokazują przebieg instalacji.



**6** Po zakończeniu instalacji pojawia się informacja:



Klikamy na OK i na, zamykając płytę **GIER**.

**7** Przechodzimy na pulpit Windows. Klikamy dwukrotnie na ikonę:



### Odinstalowanie gry

**1** Klikamy na Start. Dwukrotnie klikamy na Dodaj/Usuń programy.

**2** Na liście wskazujemy pozycję Simon the Sorcerer 2 PL pełna wersja i klikamy na Dodaj/Usuń i na OK.

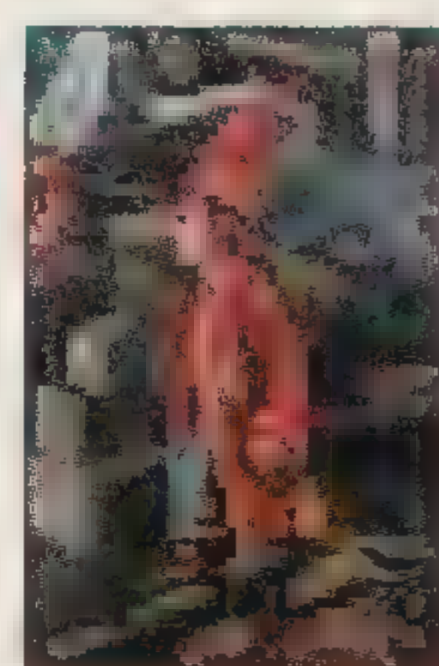
### Zaczynamy grę



Rand, prosty chłopak z konserwatywnej rodziny, chciał zostać czarownikiem. Nocami czytał magiczną księgę, studiując tajemne zaklęcia. Gdy jego ojciec się o tym dowiedział, spalił diaboliczne lektury syna. Z popiołów powstał duch czarownika Sordida. Przy pomocy zafascynowanego Randa Sordid chce teraz zemścić się na Simonie, czarodzieju-amatorze. W tej historii przypada nam właśnie rola Simona: tchórzliwego, lecz sympatycznego adepta magii. Aby powrócić do naszego świata, musimy odnaleźć słuzowicę: źródło energii potrzebne do powtórzenia uruchomienia magicznej szafy. Podobno jest ukryta w królewskim skarbcu...

### Wędrujemy

Gdy klikamy na jakieś miejsce, Simon idzie tam. Jeśli jest to przejście (na przykład korytarz), Simon opuszcza daną scenę. Aby przejść przez zamknięte drzwi, najpierw je otwieramy (patrz ramka Paleta czynności magicznych). Jeśli cała scena nie mieści się na ekranie, obraz przesuwa się, gdy Simon dochodzi do jego krawędzi.



### Nosimy przedmioty

Zbierane przez nas przedmioty trafiają do magicznej czapki Simona. Jej zawartość widzimy u dołu ekranu. Jednocześnie widoczne jest najwyżej 10 przedmiotów. Jeśli w czapce jest ich więcej, używamy strzałek do przewijania listy.

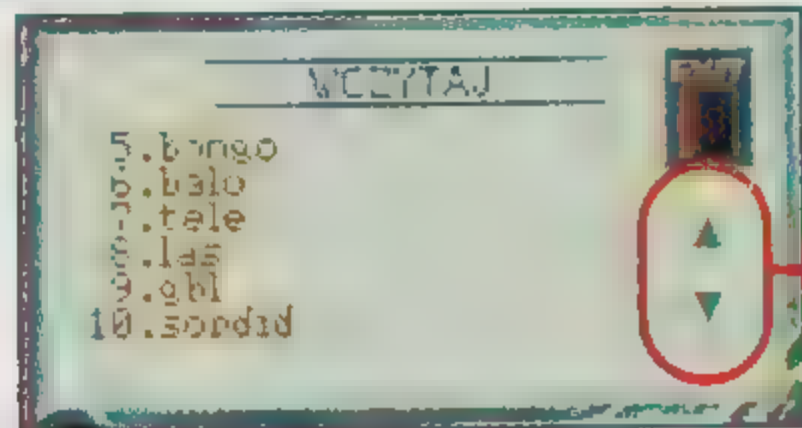
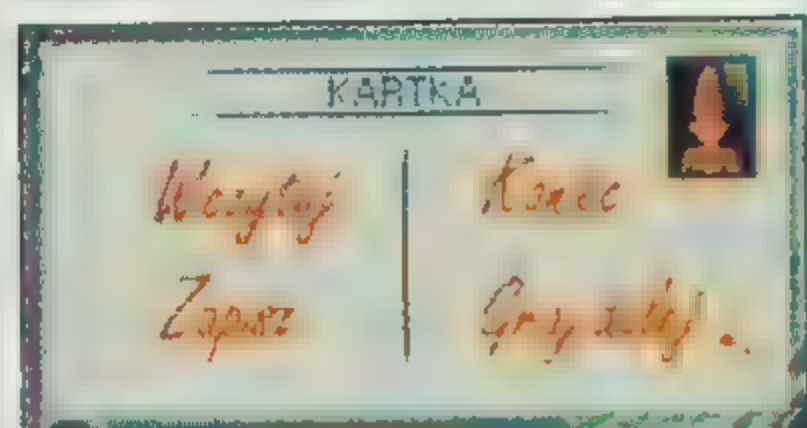




## Przydatne klawisze

- F5** – pominięcie sekwencji wprowadzającej (tak zwanego intro) i prze-rywników filmowych
- F10** – podświetlenie waż-nych obiektów
- ctrl T** – przełączanie mię-dzy dialogami mówionymi a pi-sanymi
- ctrl M** – włączenie/wyłą-czenie muzyki

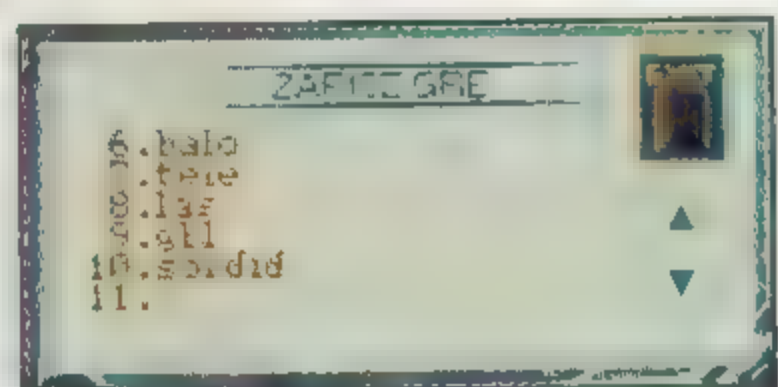
## Korzystamy z menu gry



Aby wywołać menu gry, używamy kartki, która leży w naszej czapce. Wybieramy ikonę **Użyj** z palety czyn-ności magicznych, a potem klikamy na ikonę kartki.

### Zapisujemy stan gry

Klikamy na **Zapisz**. Pojawia się okno zapisu:



Klikamy na poprzednio używaną lub nową (ostatnią) pozycję, po czym wpisujemy nazwę naszego zapisu gry. Jeżeli zapisów jest więcej niż sześć, przewijamy ich listę za pomocą strzałek.

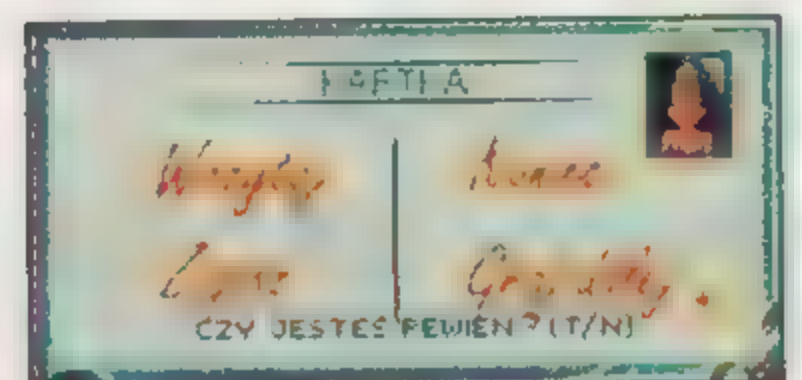
### Wczytujemy stan gry

Klikamy na **Wczytaj**. Pojawia się okno wczytywania:

Klikamy na jeden z zapisów. Jeśli jest ich więcej niż sześć, używamy strzałek do przewijania listy, by znaleźć właściwy.

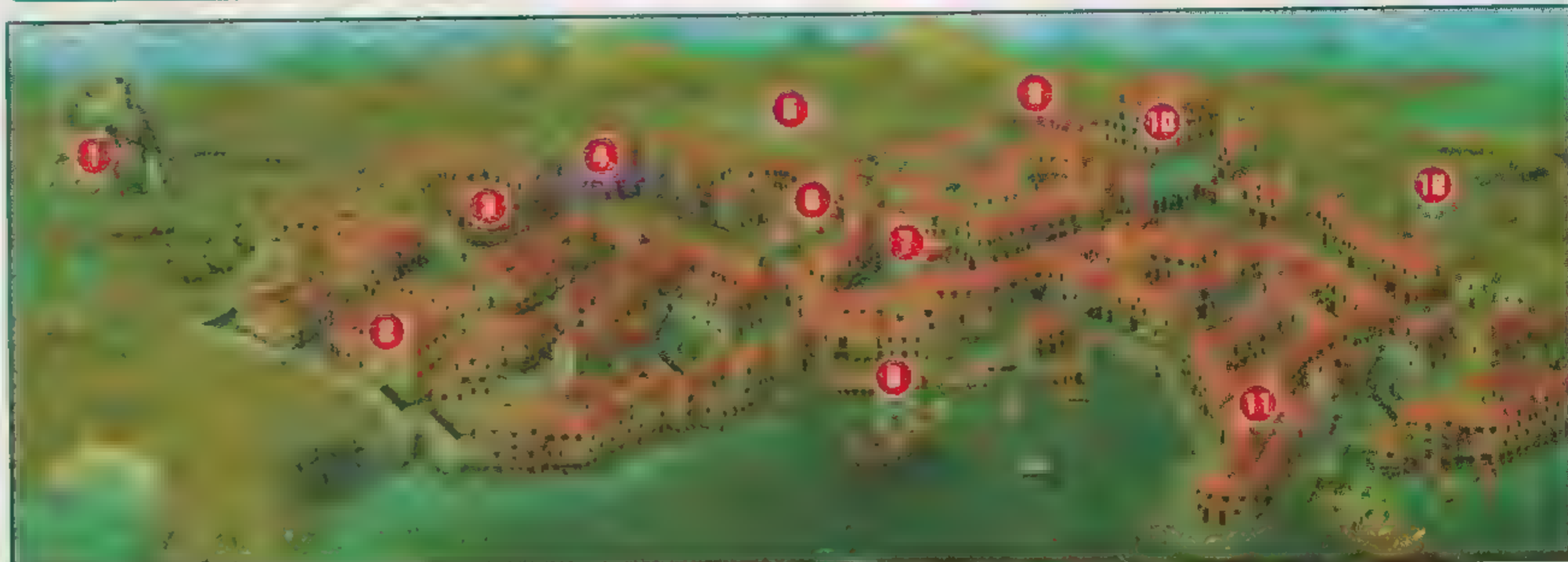
### Kończymy grę

Wywołujemy główne me- nu gry i klikamy na **Kończ**. Po- jawia się pytanie, czy jeste- śmy pewni swojej decyzji. Aby odpowiedzieć twierdzą- co, wciskamy klawisz **T**:



**Uwaga!** Grę można wyłą- czyć, wciskając w dowolnym momencie **alt F4**, jednak nie robmy tego bez potrze- by, gdyż program zamyka się wówczas nieprawidłowo. Uruchomione później pro- gramy pod Windows nie bę- dą odtwarzały muzyki, do- póki nie zrestartujemy kom- putera.

## Korzystamy z mapy



Mapa pokazuje tylko część terenu. Przewija- my ją, zbliżając kursor do krawędzi ekranu.

- |                 |                  |                       |
|-----------------|------------------|-----------------------|
| 1 Zamek         | 5 Bagno          | 9 Domek Trzech Misiów |
| 2 Rynek         | 6 Biuro          | 10 MucSwamplings      |
| 3 U Calypso     | 7 ulica Handlowa | 11 Mr. Tatoo          |
| 4 Konkurs Magów | 8 Doki           | 12 Fontanna           |

## Paleta czynności magicznych

W grze kierujemy Simonem za pomocą ikon czynności. Klikamy na odpowiednią ikonę, a potem na obiekt, które- go czynność dotyczy. Może to być przedmiot znajdujący się na planszy albo w kapeluszu. Gdy wskazujemy go kurso- rem, w dolnej części ekranu wyświetla się jego nazwa. Aby zobaczyć wszystkie waż- ne elementy planszy, wciska- my klawisz **F10**.

**Przesuń**  
Przesuwamy obiekty lub przełączamy dźwignie.

**Otwórz/Zamknij**  
Otwieramy lub zamy- kamy drzwi i inne przedmio- ty widoczne na planszy. Otwierać możemy też obiek- ty znajdujące się w czapce, na przykład zestaw z posiłkiem.

**Obejrzyj**  
Warto oglądać przed- mioty i elementy sceny, gdyż Simon często wygłasza wtedy komentarze zawierające wskazówki.

**Zabierz**  
Zabrany przedmiot łąduje w naszej czapce.

**Rozmawiaj**  
Przeprowadzamy rozmowę ze wskazaną osobą. Na dole ekranu pojawia się li- sta zdań – kursorem myszy wybieramy, które z nich chce- my powiedzieć. Nawet jeśli wypytamy o wszystko i po- stać nie chce już z nami roz- mawiać, pamiętajmy, że w trakcie gry mogą pojawić się nowe tematy, warto więc wrócić do konwersacji. Jeśli rozmówca jest nudny, przery-

wamy jego wypowiedź, wci- skając prawy przycisk myszy.

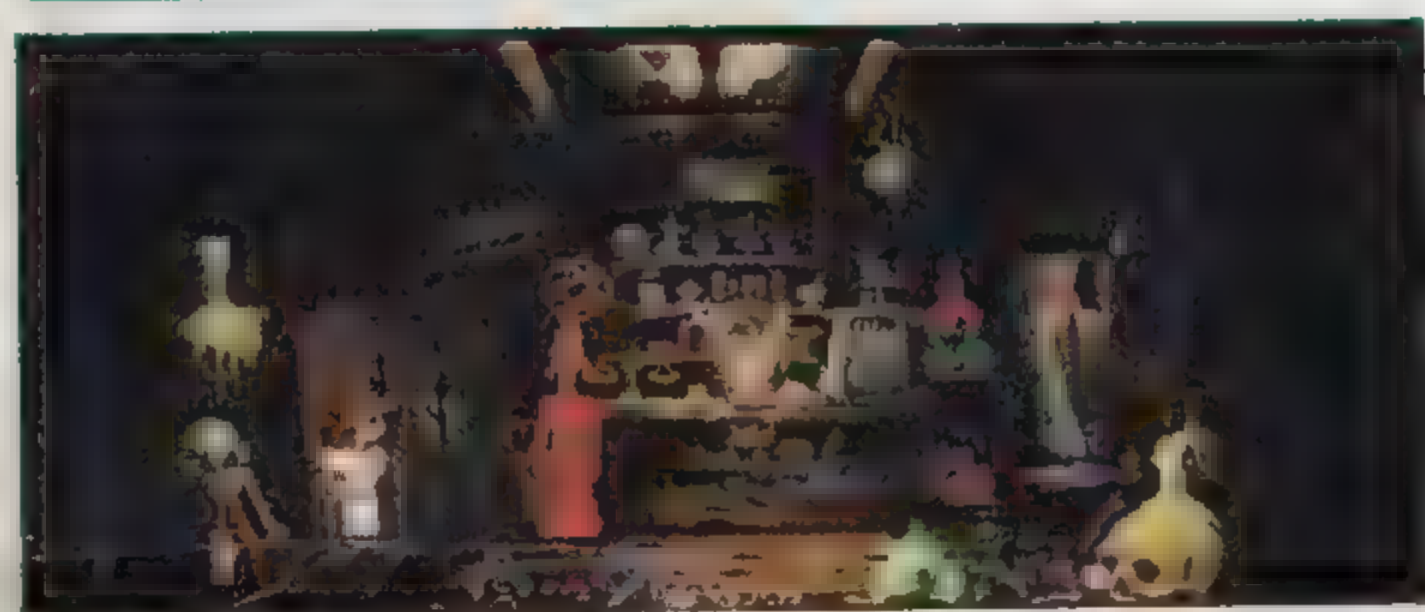
**Użyj**  
Używamy wybranej rzeczy. Zwykle po wskazaniu przedmiotu kursor zmienia się w **Użyj**. Oznacza to, że ma- my użyć przedmiotu w połą- czeniu z innym obiektem (na przykład używamy kluczy na drzwiach).

**Założ na siebie**  
Zakładamy wybraną rzecz, na przykład ubranie.

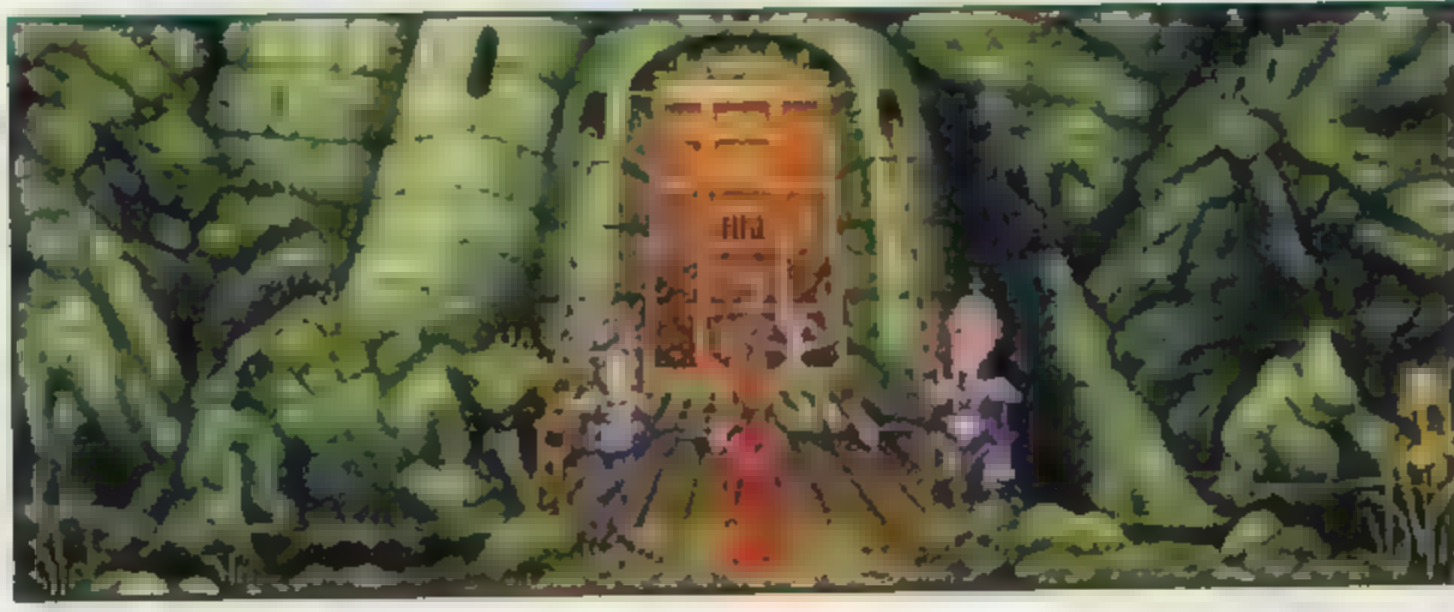
**Podaruj**  
Oddajemy wskazany przedmiot wybranej osobie. Gdy klikamy na przedmiot, kursor przybiera inny kształt. Następnie wskazujemy oso- bę, której chcemy wręczyć przedmiot.

## PRZEWODNIK

### Królestwo za pensa



1 Wchodzimy do sklepu. Rozmawiamy z Calypso i jego wnuczką. Bierzymy kij baseballowy i barwnik. Trudno znaleźć? Wciskamy **F10**. Opuszczamy sklep. Przez wyrwę w płocie wychodzimy na miasto. Na mapie wybieramy zamek.



2 Strażnicy domagają się opłaty za przejście. W roz- mowie pojawia się pytanie o wartość dolara. Za- dajemy je i zapisujemy rachunki. Jeśli za pierwszym razem nie zdążyliśmy zapisać wszystkiego, prosimy o powtórzenie. Żegnamy się.



3 Idziemy na ulicę Handlową. Rozmawiamy z kra- snoludzkim handlarzem. Konwersacja szybko się kończy. Ponownie rozpoczynamy rozmowę i pytamy o stan interesów. Oferujemy handlarzowi pomoc i pytamy, co będziemy z tego mieli.

1 dolar	= 256 pensów
1 grosz	= 16 pensów
64 pensy	= 1 korona
2 korony	= 1 szyling królowej
3 korony	= 1 szyling króla
5 dolarów	= srebrny suweren
3 suwereny	= 1 złoty suweren
45 dolarów	= herb królewski

4 Do obliczeń wykorzystujemy informacje, które uzyskaliśmy od strażników. A oto gotowe odpow- iedzi: 15 dolarów (jeden złoty suweren), jeden do- lar (16 groszy), trzy złote suwereny (królewski herb). W nagrodę dostajemy łom.



5 Po lewej stronie ulicy jest sklep ze śmiesznymi rzeczami (witryna JOKES). Wchodzimy tam. Gdy właściciel zakłada na głowę maskę małpy, zabieramy książkę. Oglądamy napis Stinko Kit pod sufitem i roz- mawiamy ze sprzedawcą.



6 Opuszczamy ulicę Handlową (wychodzimy na ulicę za handlarzem). Odwiedzamy Domek Trzech Misiów. Otwieramy skrzynkę pocztową. W środku jest list. Zabieramy go i opuszczamy to miejsce. Na mapie wybieramy biuro.



Szukamy przebrania



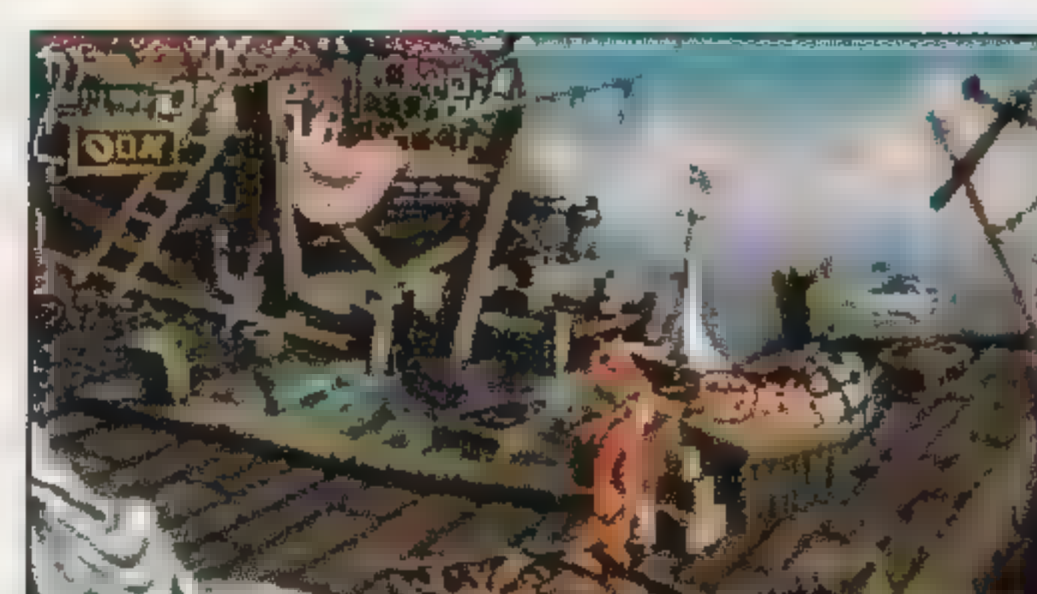
**7** Przed lokalem siedzi smutny błazen. Rozmawiamy z nim. Dajemy mu książkę z kawałami. W zamian dostajemy dętkę. Wchodzimy do biura. Rozmawiamy z sekretarką i wybieramy dowolny rodzaj pożyczki. Otwieramy drzwi do gabinetu szefa i wchodzimy.



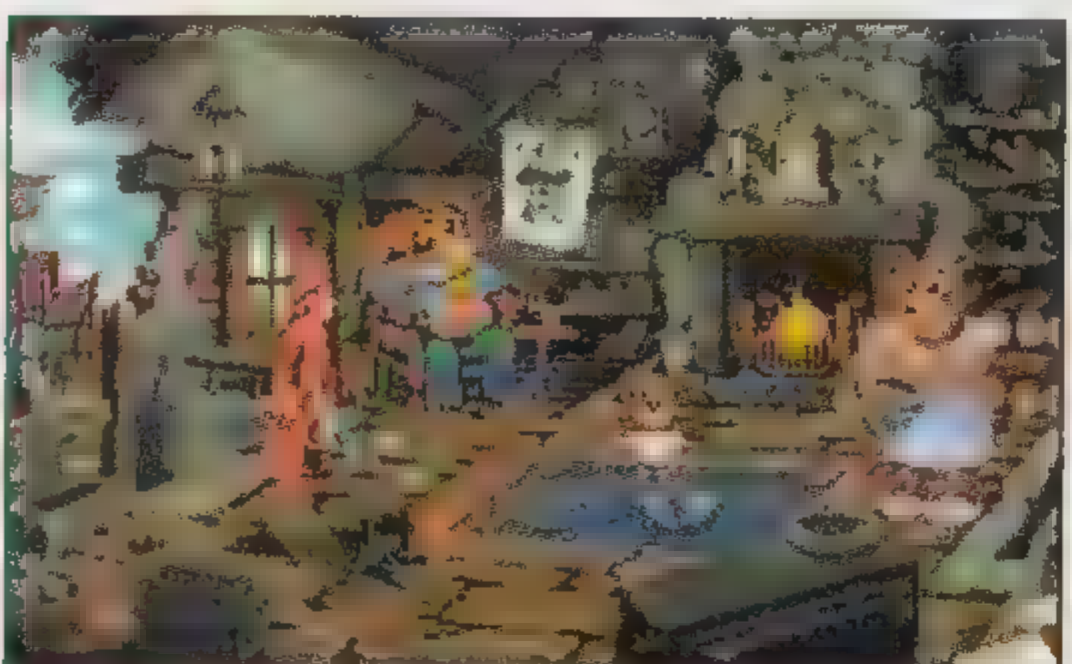
**8** Rozmawiamy z szefem. Gdy zaczyna szukać odpowiedniego formularza, szybko wkładamy do stojącego na biurku pojemnika list zaadresowany do Trzech Misiów (używamy listu na aktach). Opuszczamy biuro i wracamy do Domu Trzech Misiów.



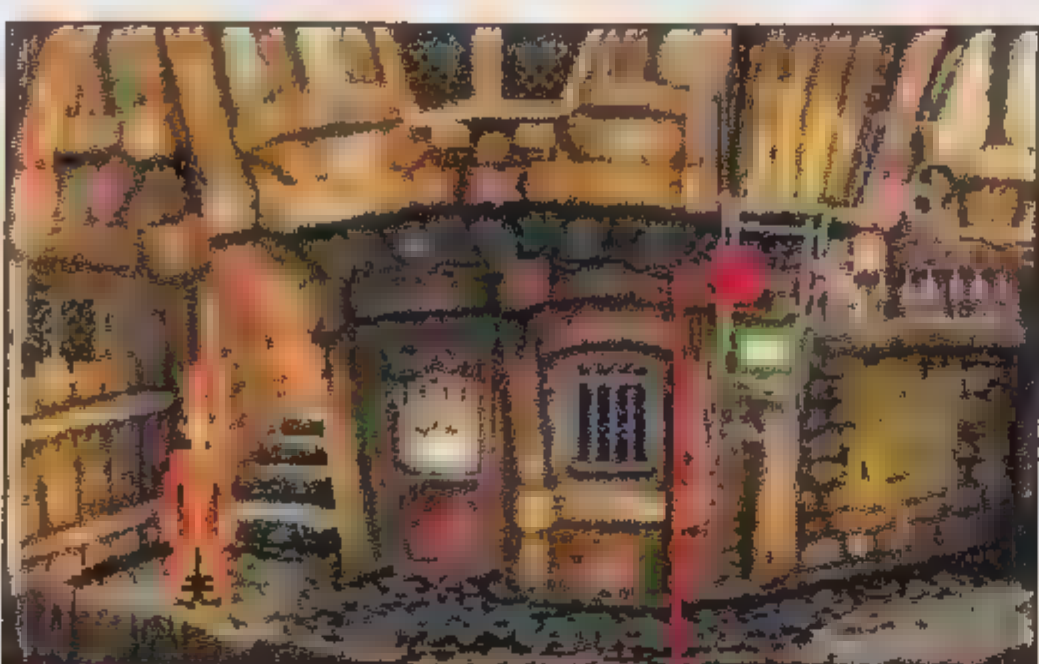
**9** W prawej części domu (ekran prze-wija się) znajdujemy gumowe rękawice, które zabieramy. W kuchni widzimy odkręcony kran. Przesuwamy go. Oooo! Domownicy wrócili! Po przykłej podróży opuszczamy fontannę. Idziemy w lewo. Na mapie wybieramy doki.



**10** Zza skrzyni wylania się Złotoloka. Rozmawiamy z nią, aż pojawia się wątek skrzyni i obiecujemy pomoc. Używamy łomu na skrzyni. Zabieramy perukę i ponton. Wędrujemy w prawo. Rozmawiamy z Um Bongo, który żali się na brak tancerzy.




**11** Opuszczamy doki. Wracamy do Domu Trzech Misiów. Gdy miś-ta skończy nas przesłuchiwać, dajemy mu perukę. W podzięce otrzymujemy owsiankę. Wychodzimy. Na mapie wybieramy lokal Mr. Tatoo.



**12** Przesuwamy trap. Klikamy na drzwi u góry i otwieramy je. Jesteśmy w klubie dziwaków. Rozmawiamy z patelniowcem – ryba daje nam notes. Używamy notesu na patelniowcu, który ślubował głuchotę.



**13** Pytamy patelniowca o warunki przystąpienia do klubu. Potrzebujemy nosiciela owsianki. Zakładamy owsiankę (ikona ). Dostajemy wór ze śmieciami. Otwieramy go i znajdujemy 100 dolarów, linę bungee oraz klin.

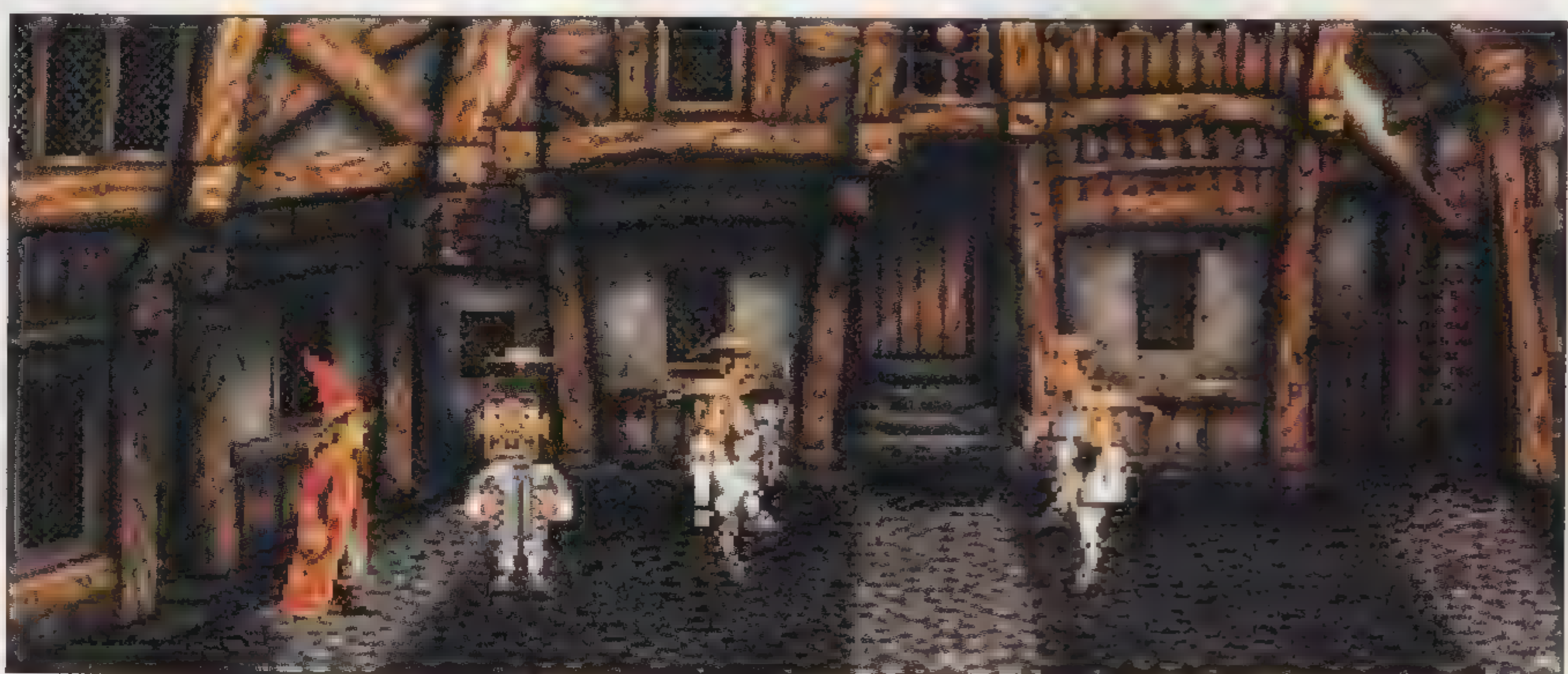


**14** Idziemy do restauracji Muc-Swampling's. Tam rozmawiamy z panem z balonami, aż dostajemy kupon i balon. Idziemy w lewo (nie do środka!) i oglądamy śmietnik. Zdobywamy wędkę. Wchodzimy do lokalu.



**15** Rozmawiamy z tatuażystą i z lammerem. Gawędzimy z obsługą i prosimy o zrealizowanie kuponu. Dostajemy zestaw dziecięcy. Otwieramy go. Wychodzimy z restauracji. Na mapie wybieramy Rynek.

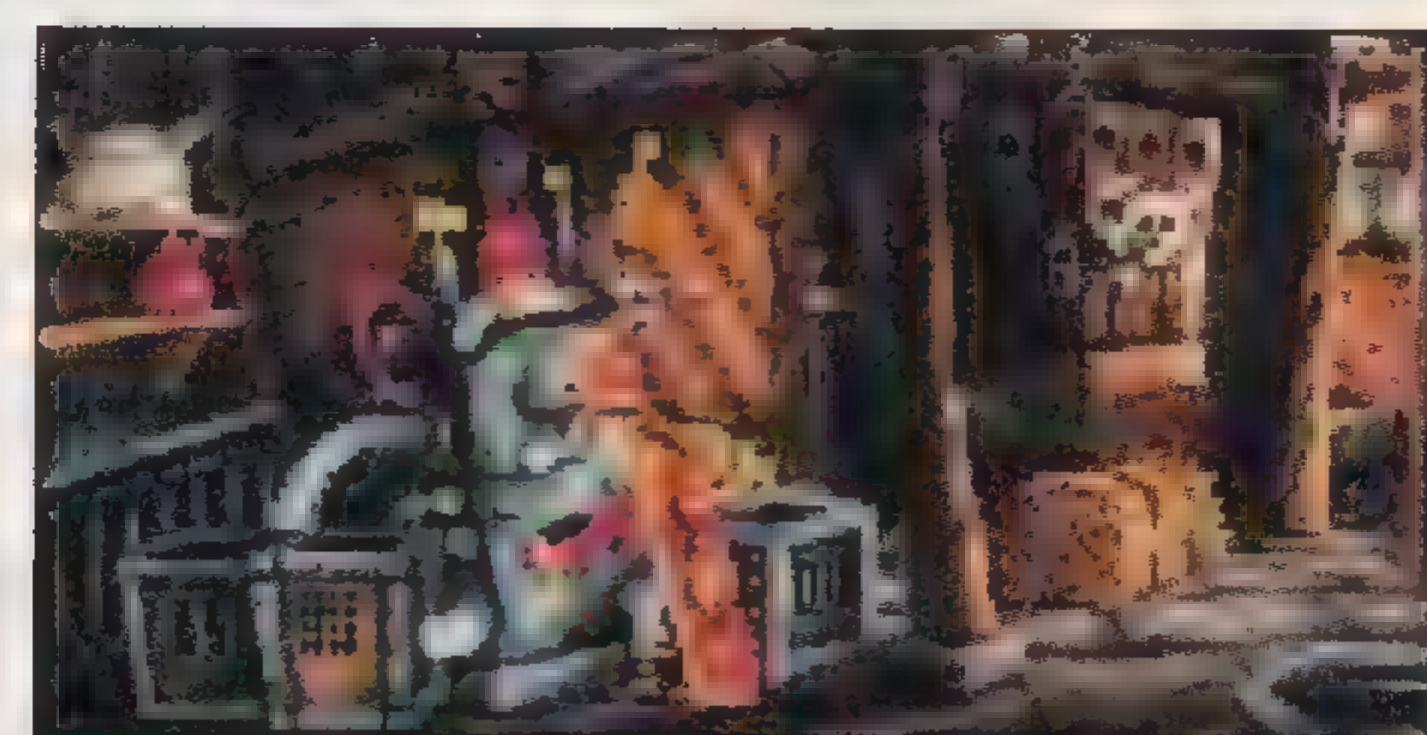
**16** Rozmawiamy ze stojącym po lewej stronie rynku akordeonistą. Jeden z tancerzy złamał swój patyk. Wręczamy akordeoniście kij baseballowy. Auuu! To musiało boleć! Potrzebny jest teraz nowy instruktor. Opuszczamy więc rynek i wędrujemy na ulicę Handlową.



**17** Zabieramy plakat z ogłoszeniem o pracy dla instruktora tańca. Schodzimy po schodkach do sklepu ze zwierzętami (PET SHOP). Rozmawiamy ze sprzedawcą. Zabieramy słoik z robaczkami.



**18** Na klatce z żółwiem używamy gumowych rękawic. Żółwia używamy na klatce po prawej stronie maszyny. Nie ruszamy lewara (powinien być przesunięty w lewo). Używamy maszyny.



**19** Elektrożółw podzielił się na ryby i żółwia. Zabieramy żółwia z klatki po lewej i zamiast niego wkładamy robaczki. Przesuwamy lewar w prawo. Ponownie używamy maszyny. Mamy świeące robaczki!



**20** Idziemy do sklepu ze śmiesznymi rzeczami. Rozmawiamy ze sprzedawcą. Prosimy o kostium Swamplinga. Potrzebny jest zielony materiał. Wychodzimy i idziemy na prawo, do kramu z tkaninami.



**21** Rozmawiamy z tłustym handlarzem. Wylądowaliśmy w jakiejś jaskini. Na prawo leżą lampy. Zabieramy je. Potem idziemy w lewo i rozmawiamy z wyjściem z jaskini. Klikamy na drabinę i wychodzimy.



**22** Opuszczamy ulicę Handlową i idziemy do Fontanny. Używamy barwnika na fontannie, a potem białego ciucha na koszu. Czekamy aż ciuch zostaje wypłukany. Teraz jest zielony! Zabieramy go i idziemy do doków.



**23** Dajemy Um Bongo plakat z ulicy Handlowej. Opuszczamy doki i idziemy na rynek. Rozmawiamy z Um Bongo o zepsutym bębnie. Dajemy mu dętkę (tę od błazna). Zaczyna się niesamowity taniec deszczu.





**24** Zielony ciuch wręczamy sprzedawcy ze sklepu ze śmiesznymi rzeczami na ulicy Handlowej. Po chwili dostajemy kostium Swampilinga. Idziemy do restauracji MucSwampling's. Wchodzimy do środka i zakładamy strój Swampilinga.



**25** Przechodzimy na zaplecze (drzwi za ladą). Ignorujemy kucharzy i podążamy schodami w górę. W rozmowie z szefem chwalimy jego tradycyjną zupę błotną. Dostajemy wiadro na błoto. Opuszczamy restaurację i idziemy do Biura.



**26** Używamy łomu na włączu i schodzimy na dół. Idziemy w lewo, aż zrobi się ciemno. Używamy świecących robaczek. Wędrujemy w lewo aż do drabiny. Wychodzimy na powierzchnię. Na bagnach idziemy w prawo, na most.



**27** Używamy liny bungee na kracie. Simon przywiązuje się, a wtedy używamy wiadra na błocie pod mostem (gdy Simon jest obwiązany liną). Jeśli lina przypadkiem odcepie się, jeszcze raz używamy jej na kracie.



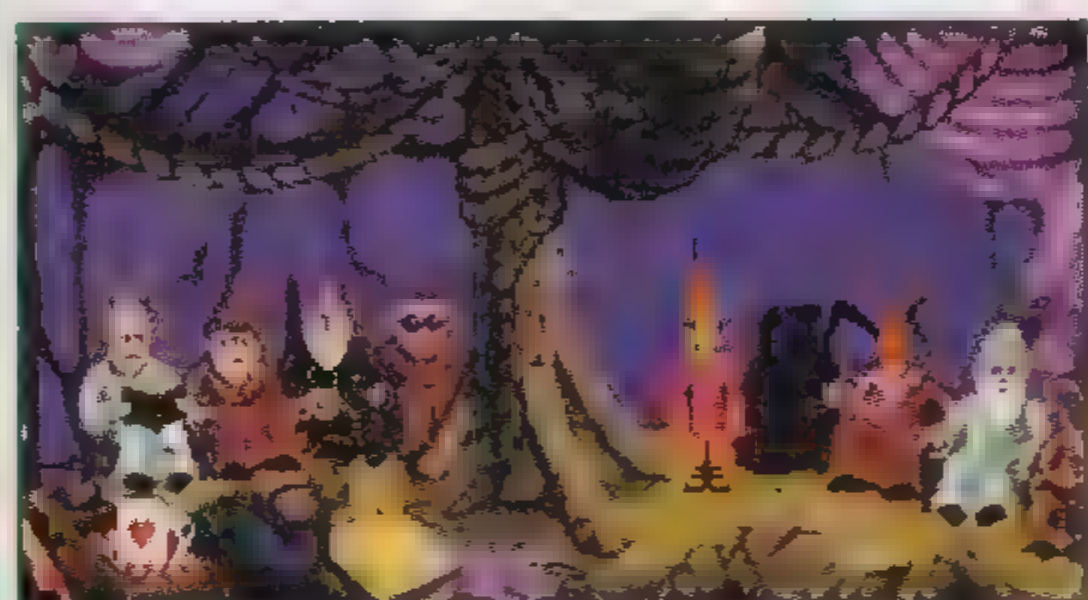
**28** Idziemy w lewo i zatrzymujemy się przed półmostem. Używamy wędki na wodzie i już mamy rybę. Schodzimy z powrotem do kanałów. Idziemy w prawo do oporu. Wchodzimy po drabinie. Udajemy się do restauracji MucSwampling's.



**29** W restauracji ponownie ubieramy się w kostium Swampilinga. Idziemy do szefa i ofiarowujemy mu wiadro wypełnione błotem. W zamian dostajemy słój jego wspaniałej zupy błotnej. Wychodzimy z restauracji i udajemy się na ulicę Handlową.



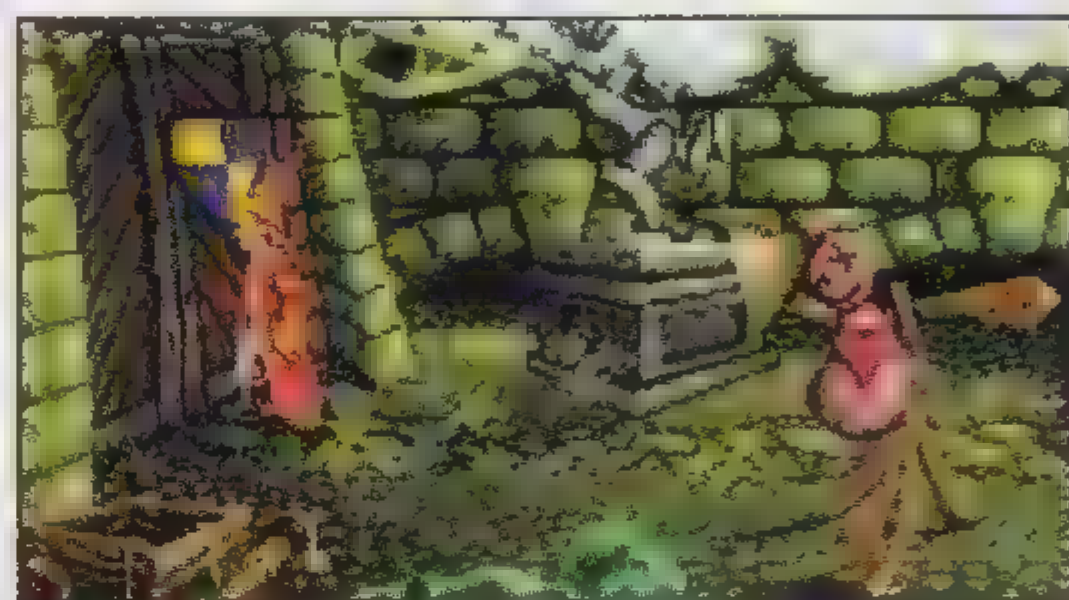
**30** Wchodzimy do sklepu ze śmiesznymi rzeczami. Sprzedawcy wręczamy słoik pełen błotnej zupy. W zamian za ten doskonały składnik śmierdzących bomb żartowniś daje nam jedną ze swoich wybuchowych niespodzianek.



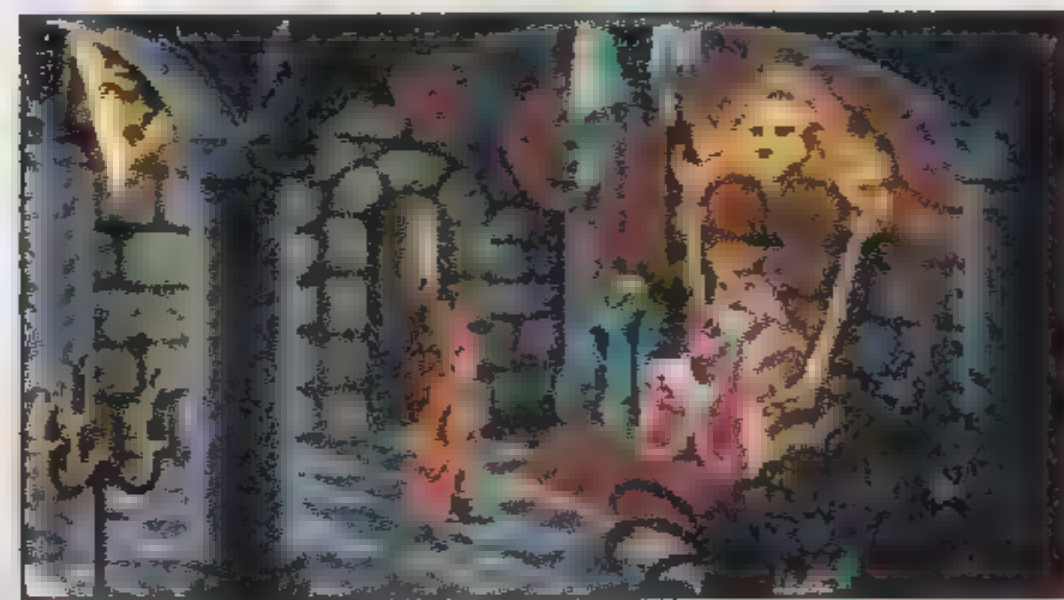
**31** Opuszczamy ulicę Handlową i wybieramy na mapie Konkurs Magów. Rozmawiamy z urzędnikiem i przystępujemy do zawodów. Wchodzimy do namiotu i używamy śmierdzącej bomby. Po chwili konkurencja jest wyeliminowana. Prawie...



**32** Katar uchronił starego maga przed fetorem. Zabieramy księgę z zaklęciami, a na magu używamy błotoszejka. Mag głuchnie. Nie słyszy, gdy go wywołują, więc zostajemy uznani za jedyne kandydata, a tym samym – zwycięzcę konkursu.



**33** Wychodzimy z identyfikatorem nadwornego maga. Kierujemy się do zamku. W rozmowie ze strażnikami zgadzamy się zapłacić. Podchodzimy do wrót i okazujemy kartę identyfikacyjną. Rozmawiamy z księciem i otwieramy drzwi do zamku.



**34** Idziemy w lewo, do komnaty królewskiej. Po rozmowie z królem kierujemy się w lewo i używamy ryby na focie. Zwierzę ląduje w czapce. Nasze zadanie to uspienie dziecka. Wracamy do holu. Są tu dwa wejścia – otwieramy to z prawej.



**35** Używamy klina na kołysce. Z zatrzymanego mechanizmu zabieramy koło zębate. Wychodzimy z zamku i idziemy do restauracji. Ubieramy się w strój Swampilinga i wchodzimy na zaplecze.



**36** Na ścianie jest mechanizm zepsutego zegara. Używamy na nim koła zębatego. Wychodzimy i na mapie wybieramy zakład Mr. Tatoo. Otwieramy drzwi i rozmawiamy z właścicielem.



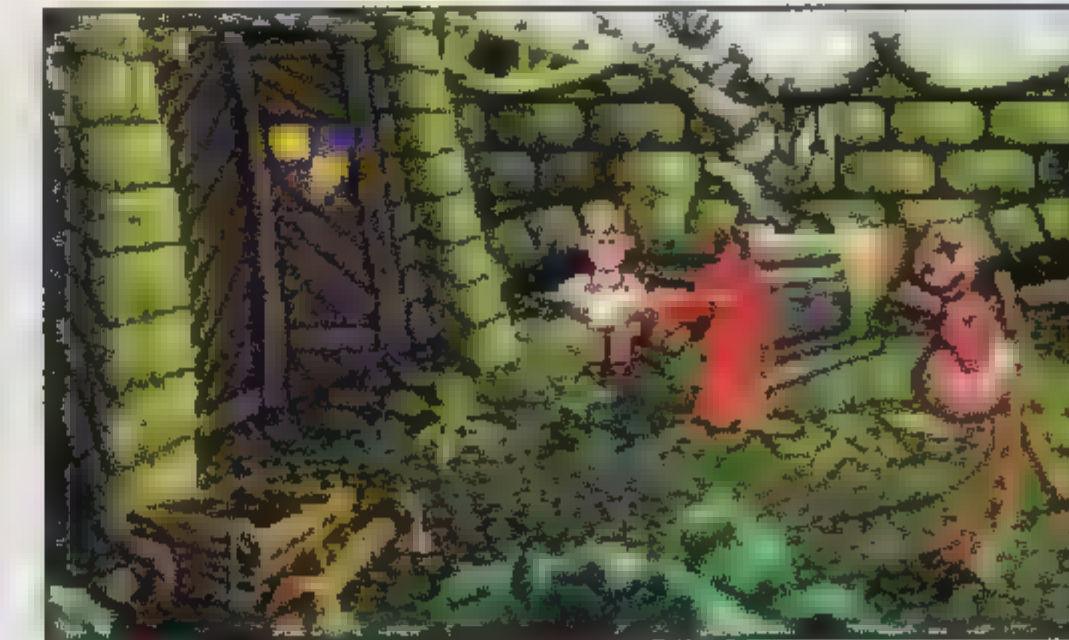
**37** Tatuaże są za drogie – zabieramy ulotkę. Idziemy do restauracji i dajemy ją lamerowi. Idziemy do tatuażysty. Tym razem trafiamy na promocję. Wybieramy tatuaż ze skrzyżowanymi mieczami.



**38** Na mapie wybieramy Bagna. Wędrujemy w lewo i idziemy po pomoście, aż ukazuje się Pani Jeziora. Rozmawiamy z nią dłuższą chwilę. Mówimy, że jesteśmy zainteresowani pracą i pokazujemy fokę. Zabieramy butle z tlenem i kostium.



**39** Używamy butli na pontonie. Używamy pontonu i płyniemy na wyspę. Tam idziemy w prawo i zabieramy miecz wbity w kamień. Jest to możliwe, jeśli mamy tatuaż z mieczami. Jeśli zdecydowaliśmy się na inny, prosimy tatuażystę o wymianę.



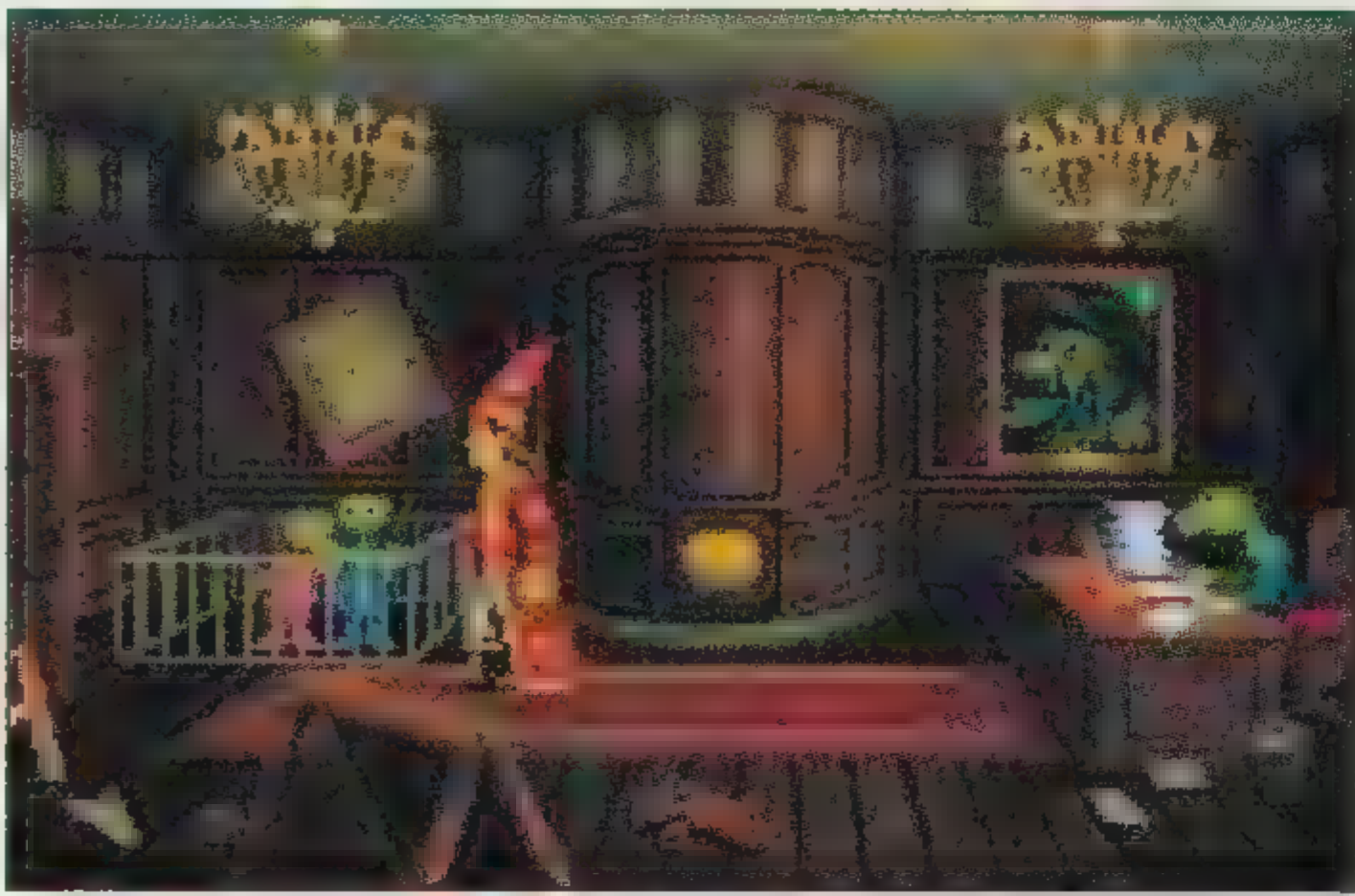
**40** Używamy pontonu. Wracamy do kanałów. Idziemy w prawo do końca i wychodzimy przy biurze. Na mapie wybieramy Zamek. Przechodzimy przez bramę. Na dziedzińcu dajemy księciu miecz – w zamian dostajemy groszek. Wchodzimy do zamku.



**41** W holu otwieramy drzwi po lewej. Używamy groszka na materacach. Księżniczka budzi się, a wtedy pytamy ją o sposób na uspienie dziecka. Zabieramy lizak. Nie dajemy go jednak dziecku, bo wyrzuci go na dziedziniec. Opuszczamy zamek.



**Zdobywamy śluzowicę**



**42** Znowu idziemy do restauracji. Przebieramy się za Swampinga i idziemy do szefa. Pytamy go o stworki. Oddajemy lizaka Swampingniątkom. Mamy mleko! Wracamy na zamek, do pokoju z dzieckiem. Dajemy maluchowi mleko.



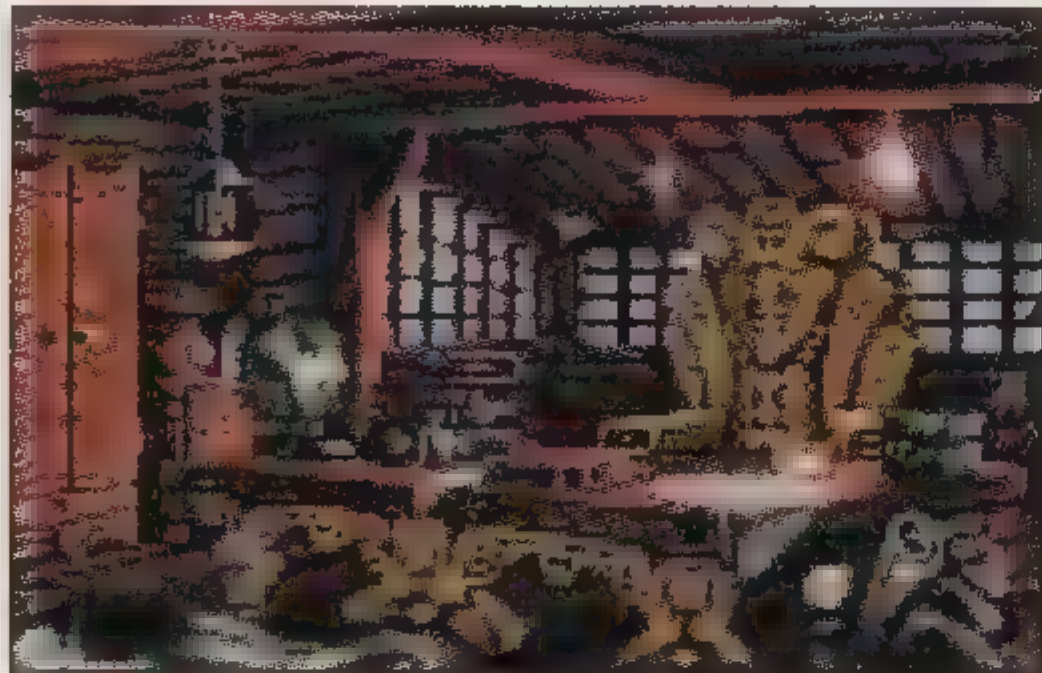
**43** Wychodzimy i idziemy w lewo, do komnaty królewskiej. W komnacie wędrujemy w prawo. Wchodzimy we wrota obok króla. Wspinamy się po schodach do pentagramu. Używamy na nim błotoszejka. Demony blokują przejście do skarbca!



**44** Schodzimy po schodach. Wychodzimy z zamku. Idziemy na ulicę Handlową. Przywiązujemy balon do kraty. Idziemy do restauracji i prosimy pana z balonami o następny. Ten też przywiązujemy do kraty na ulicy Handlowej.



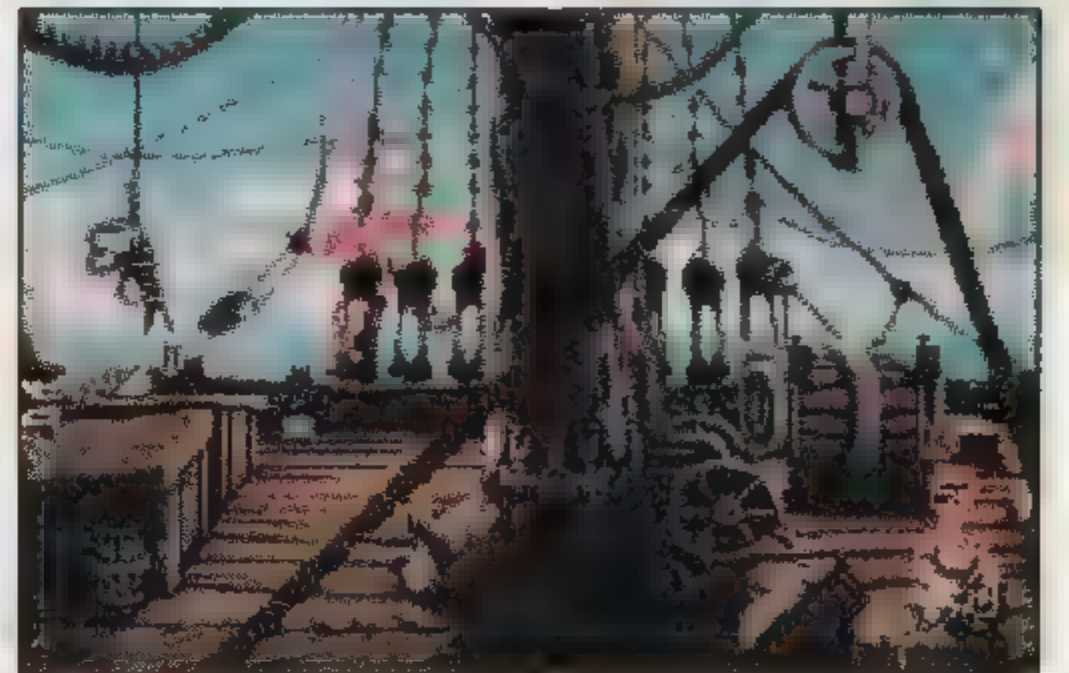
**45** Po raz trzeci idziemy prosić o balon i znów przywiązujemy go do kraty. Unosimy się do skarbca. Podchodzimy do sarkofagu i spadamy na dół. Znaleźliśmy śluzowicę! Zabieramy ją i wracamy na górę tubą. Wychodzimy oknem i chwytamy balony. Na mapie wybieramy domek Calypso.



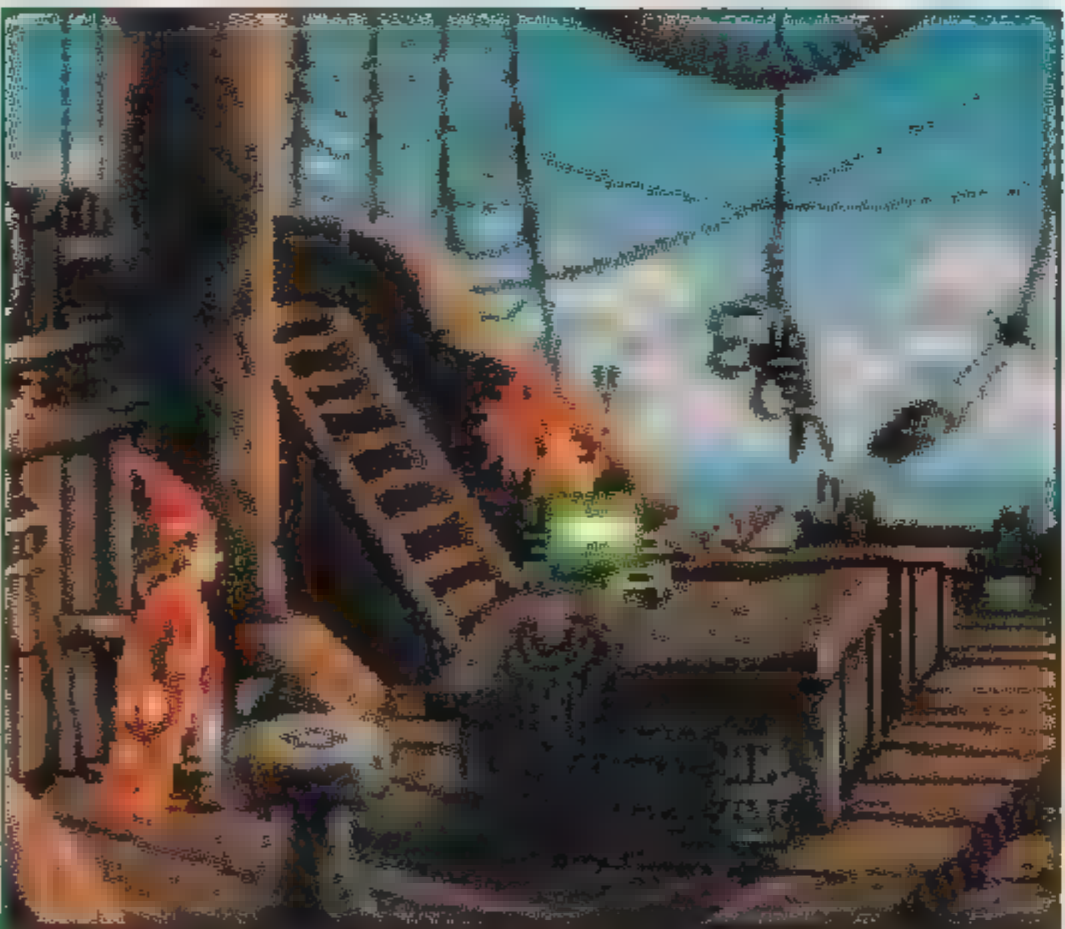
**46** Tak kończy się błądzenie po mieście – lądujemy na statku piratów! Po wysłuchaniu gróźb kapitana używamy księgi zaklęć na łańcuchach. Zabieramy kości. Wychodzimy, ale kapitan zatrzymuje nas. Z jego kajuty zabieramy wypchaną papugę. Oglądamy notes i znajdujemy pocztówkę.



**47** Wychodzimy z kajuty. Dajemy przepaskę piratowi zwijającemu linę i dostajemy ciemne okulary. Idziemy po schodkach na prawo. Używamy wypchanej papugi na żywym ptaku stojącym przed sternikiem. Potem używamy błotogumy na wypchanej papudze. Schodzimy na główny pokład.



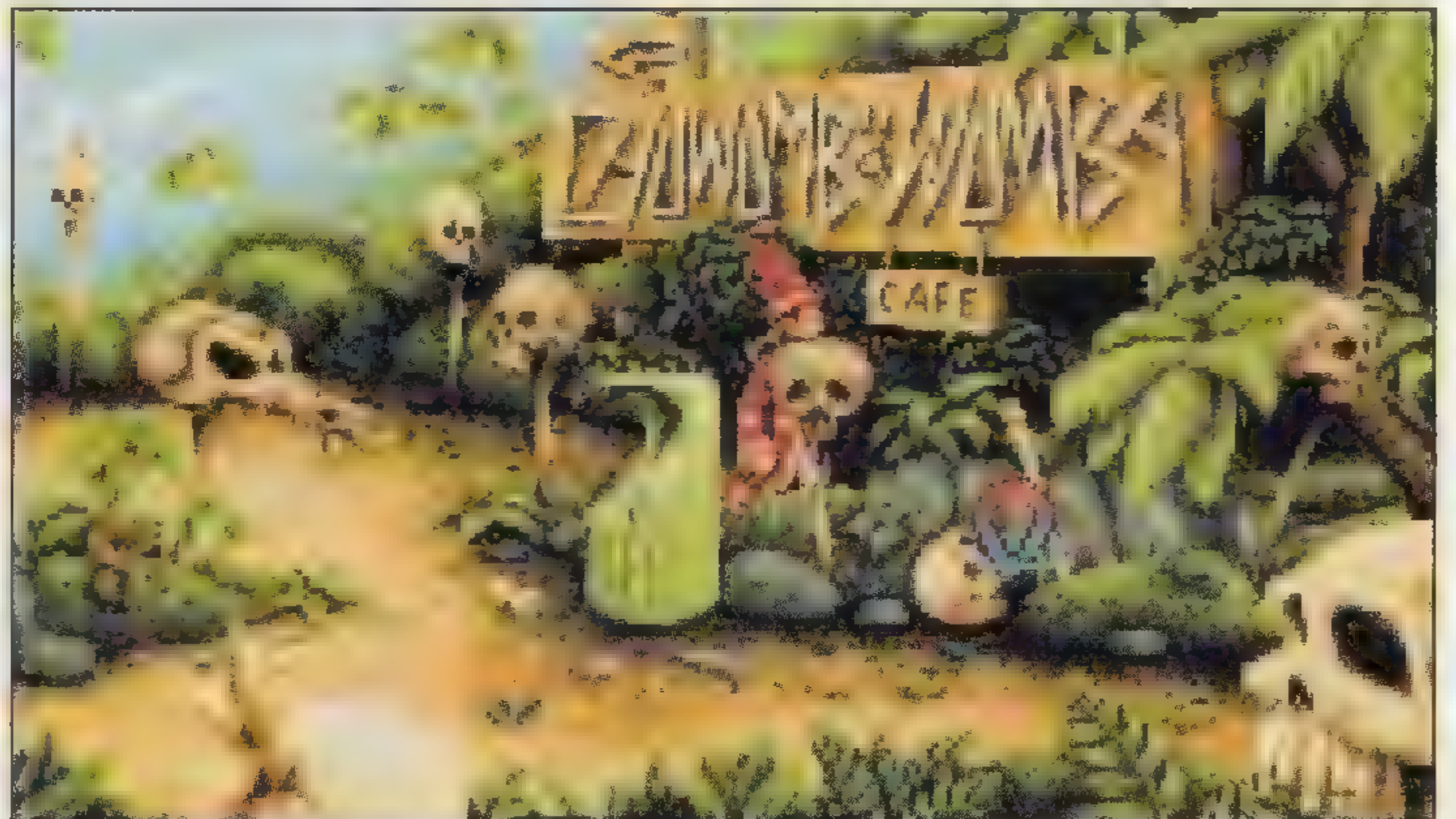
**48** Po drzemce idziemy w prawo, wchodzimy po schodkach i rozmawiamy ze sternikiem. Wracamy na pokład, idziemy w lewo i używamy takielunku – Simon wspina się na górę. W bocianim gnieździe używamy pocztówki na teleskopie (jest mały – naciskamy **F10**), aby go podświetlić.



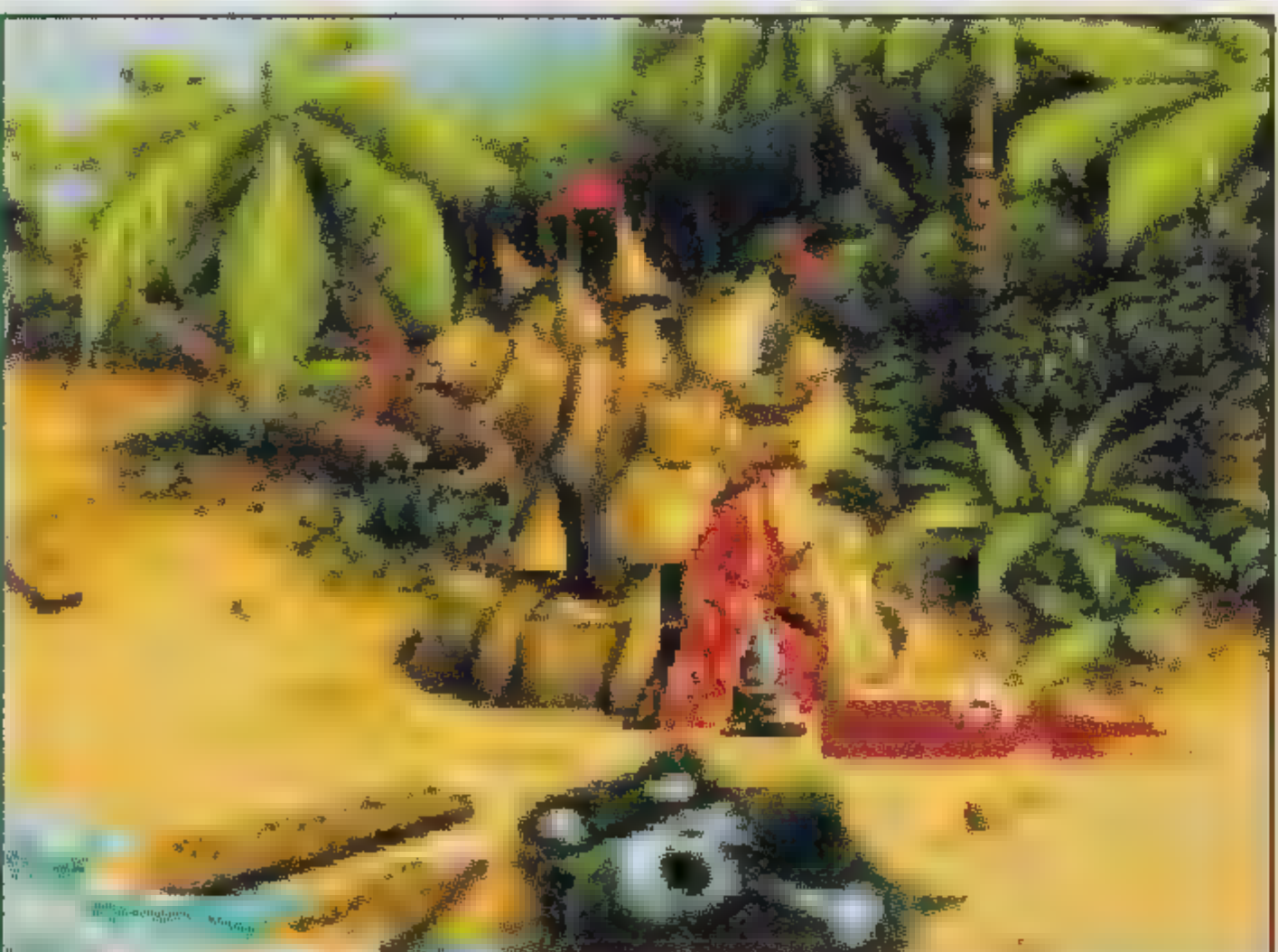
**49** Schodzimy i idziemy w lewo. Otwieramy drzwi. Rozmawiamy z twardzielem i prosimy o lampę. Wracamy na pokład. Pirata naprawiającego deskę przesuwamy – wypada za burtę. Bierzemy gwoździe i deskę. Idziemy w prawo i otwieramy ostatnie drzwi po prawej. Wchodzimy do środka.



**50** Bierzemy nóż i używamy go na hamaku. Zabieramy hubkę. Na pokładzie używamy spawarki na łańcuchu blokującym klapę. Kapitan zabrania. Używamy deski na drzwiach, z których wyszedł. Używamy spawarki na łańcuchu. Otwieramy właz, schodzimy i bierzemy śluzowicę.



**51** Wracamy na górę i idziemy do sternika. Przesuwamy papugę przy kole sterowym. Schodzimy na pokład. Statek tonie, a my lądujemy na wyspie. Zabieramy łopatę i ręcznik. Zagłębiamy się w dżunglę. Klikamy na ikonę **☐**, na balon i na dzieciaka. Bierzemy tyczkę i używamy jej na łopacie.



**52** Wracamy na plażę, idziemy w lewo i używamy łopaty. Używamy ręcznika na dole, a następnie używamy muszli na ręczniku. Rozmawiamy ze śmieciarzem. Głupek biegnie po muszlę i wpada w naszą pułapkę. Zabieramy śluzowicę. Wracamy do dżungli. Po lewej stronie są dwie ścieżki. Wybieramy tę górną. Zabieramy Rekxa.



**53** Idziemy w lewo i wchodzimy do kawiarni. Rozmawiamy z kelnerką. Prosimy o kawę, a po drzemce – o następny. Wracamy do rozwidlenia ścieżek i wybieramy dolną. W rozmowie z dealerem dwa razy wybieramy ostatnią odpowiedź, a potem pytamy o kofeinę. Zabieramy gwizdek (leży na ścieżce). Idziemy górną dróżką w lewo.



**54** Mijamy torturowanego, po czym idziemy w lewo. Używamy Rekxa na generatorze. Teraz wracamy do poddawanego męczarniom nieszczęśnika i przesuwamy dźwignię maszyny torturującej. Nic się nie dzieje – na razie... Wracamy do dealera i idziemy dolną ścieżką w lewo. Rozmawiamy z jurorem i przystępujemy do konkursu.



# THE BLAIR WITCH PROJECT™

CZĘŚĆ PIERWSZA RUSTIN PARR



Virtual Reality Inc.

## GRA na CD-Rom-ie



Virtual Reality Inc.

Dystrybucja w Polsce:  
www.play-it.pl  
Sprzedaż wysyłkowa:  
(033) 811-87-28  
www.mig.pl

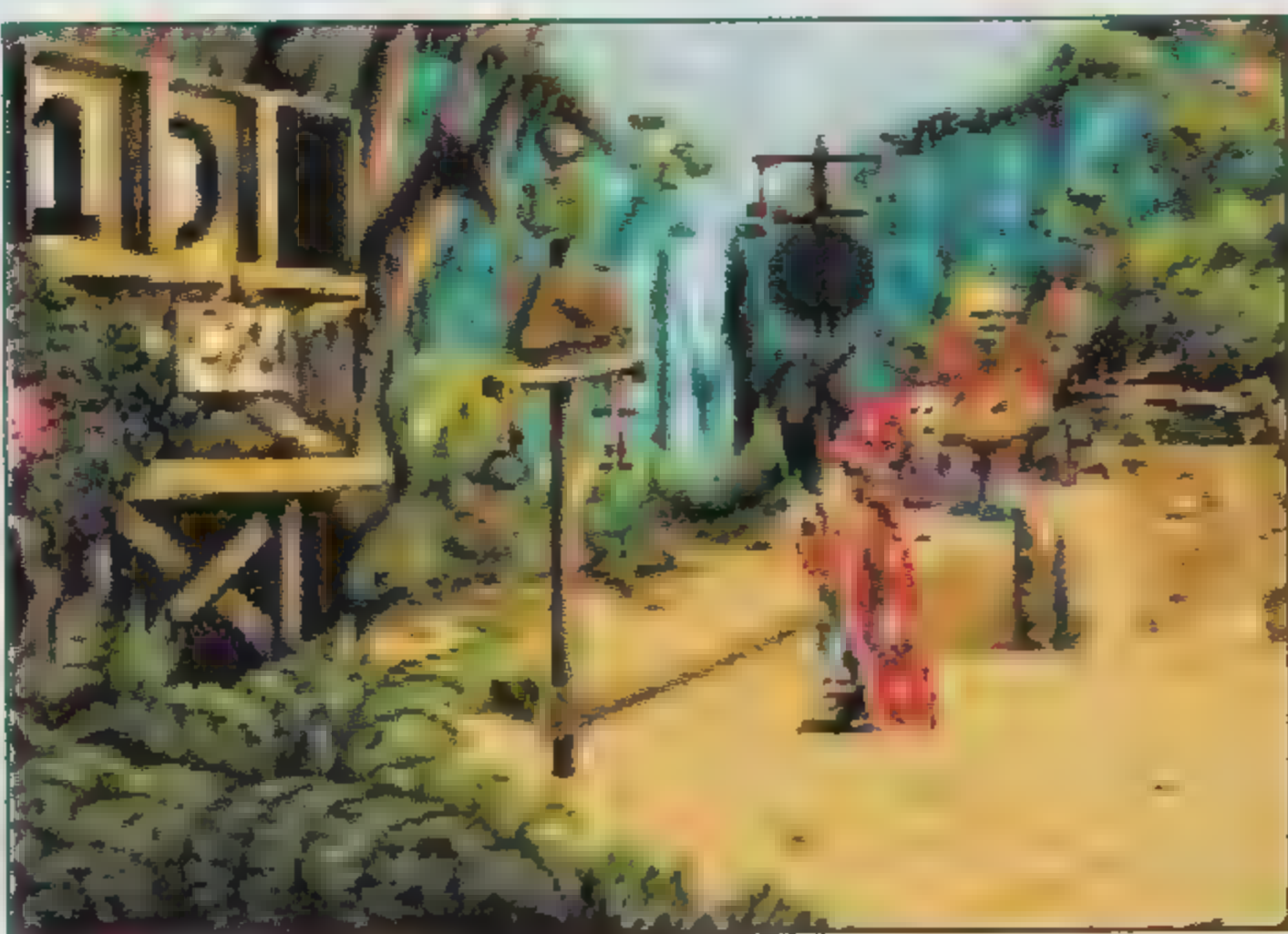
PLAY IT

© 1999 British Pictures, Inc. All Rights Reserved. The "Stickman" is a registered trademark and service mark Artisan Pictures Inc. All Rights reserved. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners.  
© 1999 Gathering of Developers. All rights reserved

CD Rom 9/10 Serial Gier Komputerowych 4+/5/4 Click 5+ New S Service 8+/10 Gry Komputerowe 90 % Rekomendacja 10 91 % Hit Machina 5/5  
Kosci 8+/10 Ballista 10/10 Rekomendacja Wirtualne mpeium Gier 10/10 Rekomendacja Hoga.pl GRY 9.5 Onet.pl GRY 5/5  
Wiadomości Ona IIS 10/10 Wirtualna Rozrywka 9/10 Rekomendacja Interia.pl GRY 10/10 Strefa 10/10



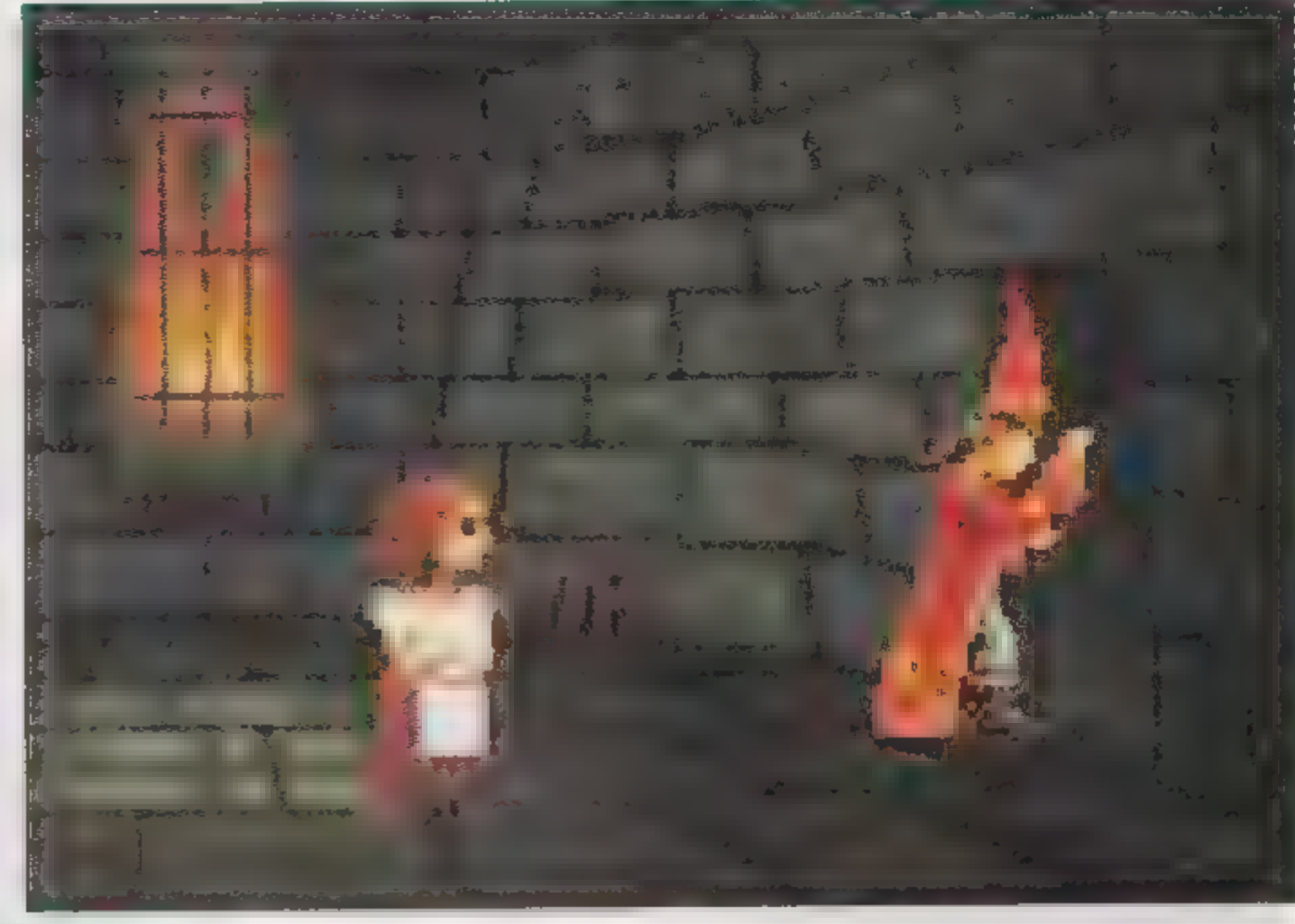
## Decydujące starcie



**55** Używamy gwizdka. Sędzia nie zauważa oszustwa – wygrywamy trzy gungasy. Wracamy do dealera i rozmawiamy z nim. Kupujemy tabletki kofeiny. Używamy ich na kawie. Idziemy w prawo i wchodzimy do jaskini. Wejście do niej znajduje się obok budki i tablic informacyjnych, na tej planszy, na której znaleźliśmy tyczkę.



**56** Zabieramy butelkę, a wtedy pojawia się dżin. Prosimy go o trzy życzenia, a potem o teleportowanie do sklepu Calypso. Pomyłka! Na szczęście dżin przenosi nas z powrotem. Używamy kawy na butli. Rozmawiamy z butlą i ponownie prosimy o teleportowanie. Rozmawiamy z Calypso. Drań zablokował szafę! A byliśmy już tak blisko!



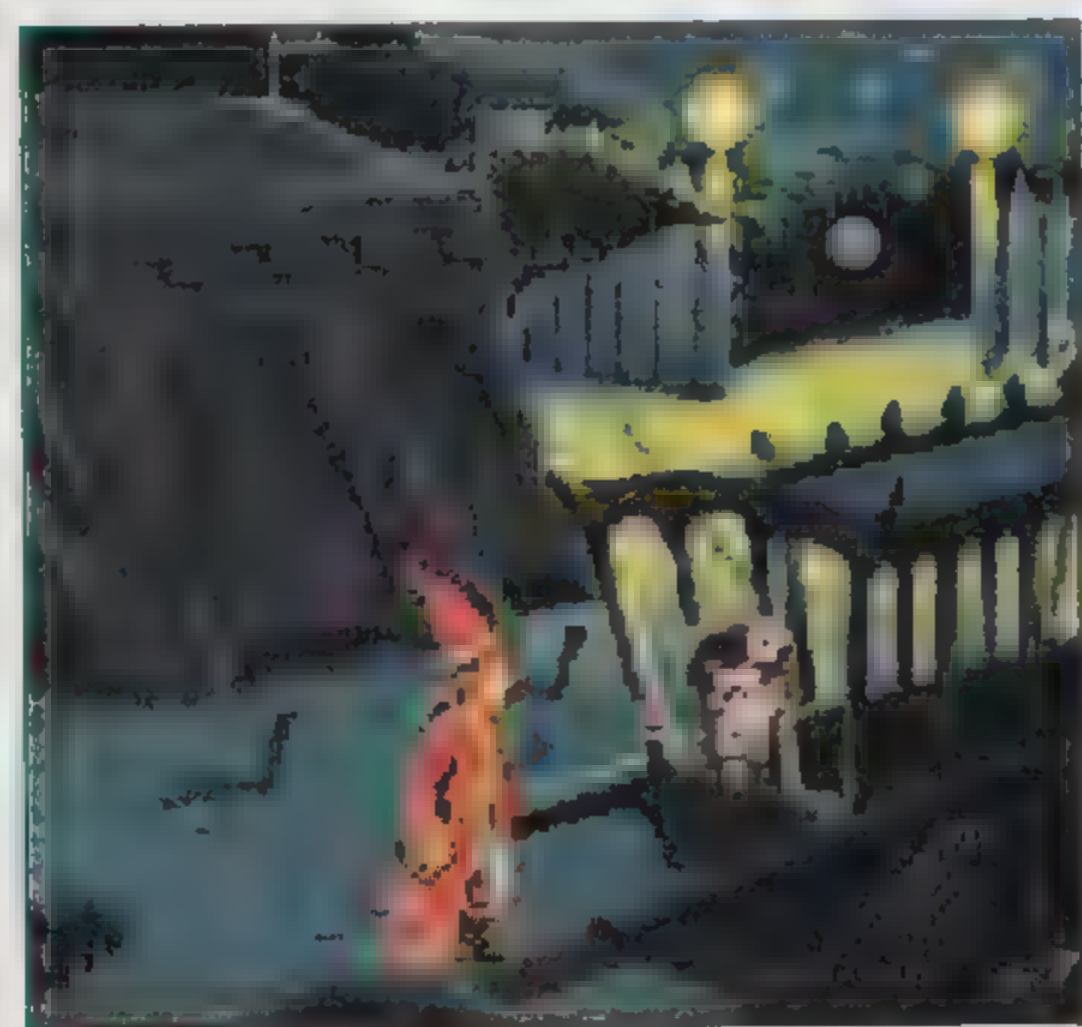
**57** Próbuje otworzyć drzwi. Od Alix dostajemy szpilkę do włosów. Używamy jej na drzwiach. Idziemy w prawo. Na mapie wybieramy Las Mroku. Idziemy w prawo i rozmawiamy z robakami (siedzą w meblach). Idziemy dalej w prawo – jest tam chata wiedźm. Wchodzimy i rozmawiamy z nimi. Idziemy do oporu w lewo i wychodzimy z Lasu Mroku.



**58** Idziemy do Cichej Chatki. Zaczynamy od zamknięcia drzwi (używamy ikony otwierania) – w przeciwnym razie kot ucieka. Idziemy w lewo i płoszymy drania. Ze stosu butelek sody trzykrotnie zabieramy flaszkę (w czapce wyglądają jak jedna). Dostajemy słomkę. Bierzymy kota i chusteczkę.



**59** Wędrujemy do Wulkanu. Bierzymy rozpylacz i przewodnik po roślinach. Używamy kota na kwiecie. Używamy słomki na butelce. Pustej butelki używamy na ślinie (jest na ziemi). Idziemy do Obozu. Używamy śliny na pucharze i próbujemy przejść. Gdy strażę padają, zabieramy trąbkę i wchodzimy.



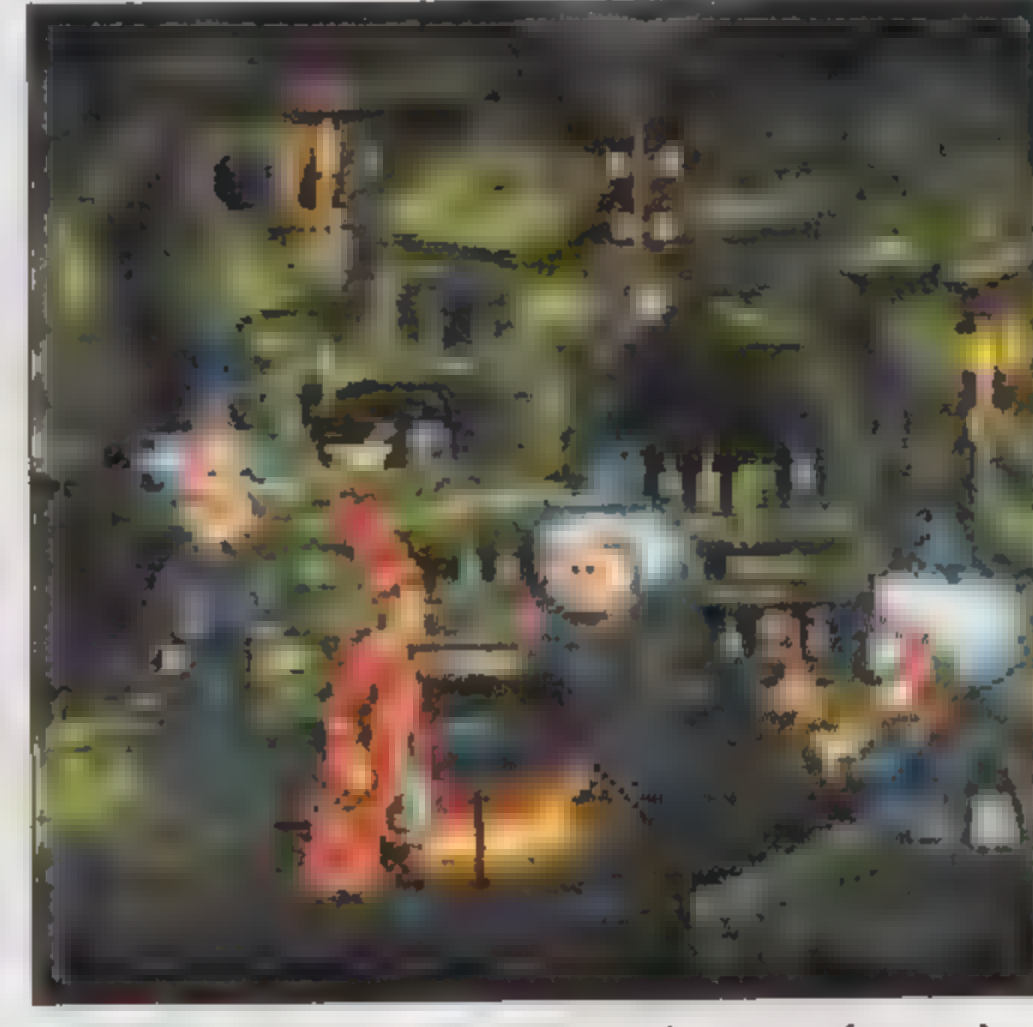
**60** Wchodzimy do namiotu. Bierzymy żywność i pieprz. Po wyjściu rozmawiamy z uwięzionym elfem. Obiecujemy znaleźć perfumy i dostajemy flakonik. Używamy butelki sody na flakoniku. Używamy pieprzu na elfie, dajemy mu chustkę, a potem flakonik.



**61** Używamy butelki sody na ognisku obok goblinów. Gdy dym oślepi graczy, zabieramy trochę złota. Bierzymy porzucone kości. Opuszczamy obóz i idziemy do Cichej Chatki. Bierzymy dwie butelki i wychodzimy. Idziemy do Lasu Mroku.



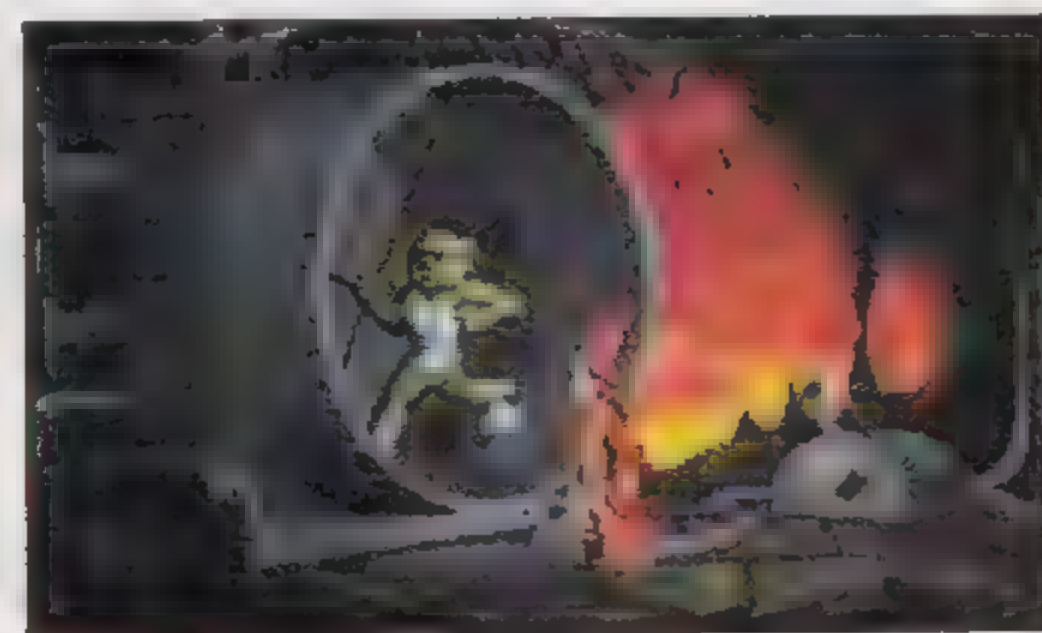
**62** Dajemy dzieciakowi żywność, a potem butelkę sody. Bierzymy szkło powiększające. Idziemy w prawo, robakom dajemy blok drzewa. Ruszamy do chaty wiedźm. Głuchej wiedźmie dajemy trąbkę, ślepej – szkło powiększające, a sepleniącej – sztuczne zęby.



**63** Używamy słomki na butelce sody. Pustej butelki używamy na miksturze w kotle. Idziemy do Cichej Chatki. Używamy mikstury na graczach. Pytamy o możliwość przyłączenia się do gry. Mówimy, że chcemy grać własnymi kośćmi.



**64** Idziemy do Obozu Goblinów. Wędrujemy w lewo do oporu. Podajemy się za dekoratora wnętrz. W środku zabieramy gobelin i idziemy naprzód. Klikamy nad szczątkami Simona i gawędzimy ze strażnikiem. Wracamy do holu i idziemy w lewo.



**65** Używamy gobelina na kałuży potu. Następnie używamy rozpylacza na gobelinie. Przesuwamy lewar – gaśnie światło. Idziemy w prawo, naprzód i wracamy do strażnika. Używamy rozpylacza i... ubieramy się w psa. Zakładamy kaptcie.



**66** Idziemy w lewo, a potem łazimy tak długo, aż trafiamy do laboratorium. Idziemy w prawo i zabieramy śrubokręt. Używamy śrubokręta na ręce Sordida. Następnie używamy ręki na identyfikatorze dłoni. Drzwiczki się otwierają, a w środku...



**67** Zabieramy kij czasu i uciekamy w lewo. To już koniec przygody. I cóż za ironia losu! Zamiast naprawić sytuację, narobiliśmy tylko dodatkowego zamieszania. Sordid jest wśród nas. I pozostanie do czasu ukazania się trzeciej części gry.



# COOL GAMES

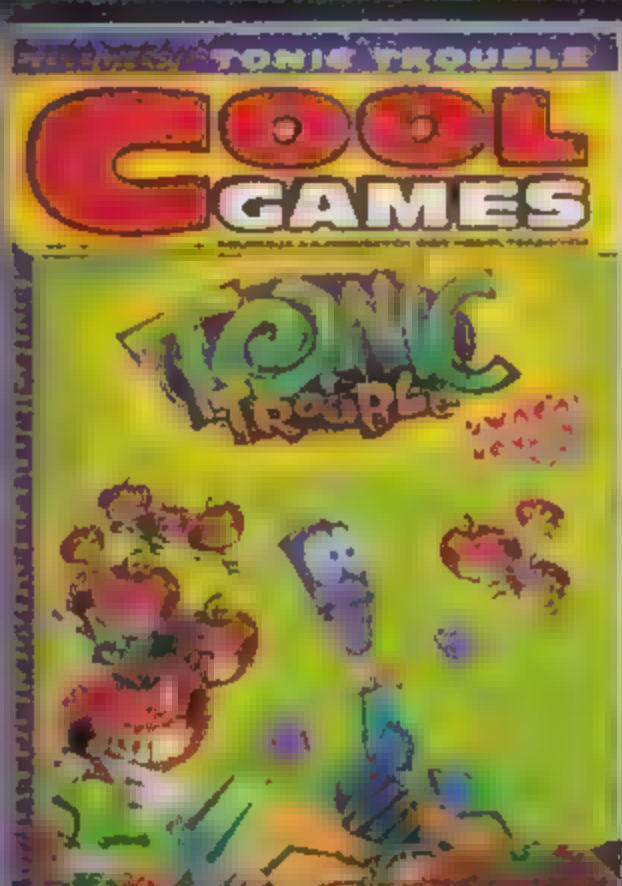
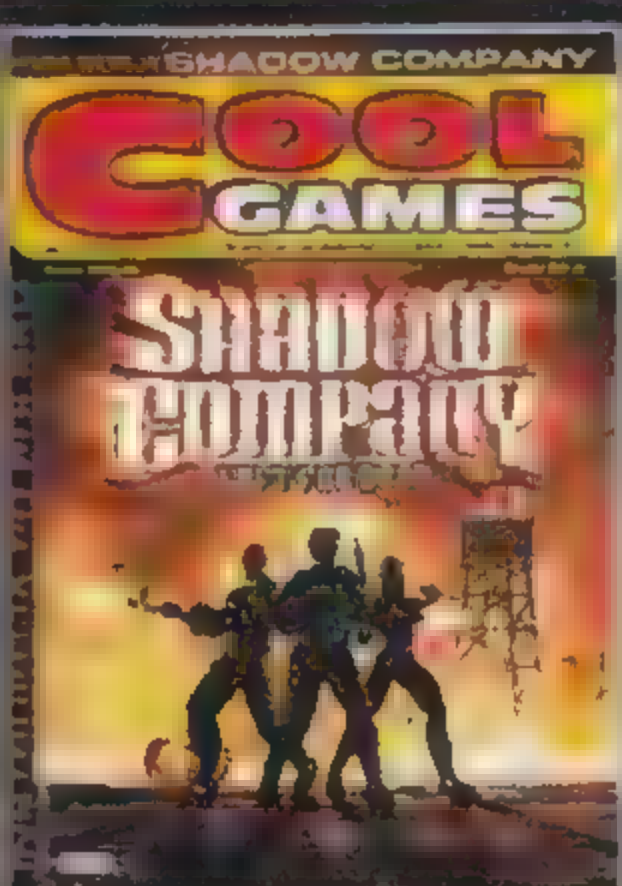
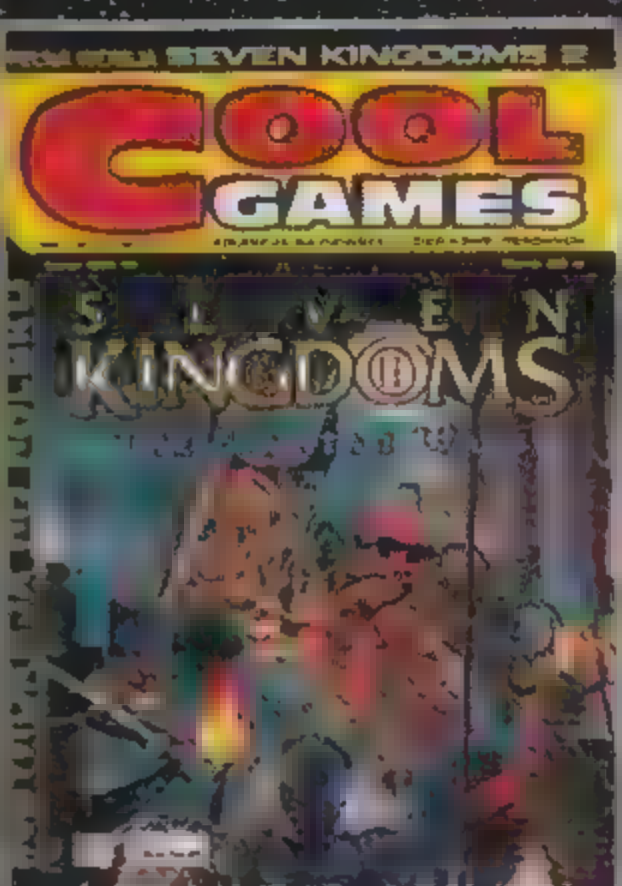
**Promocja od nr. 7/99 do 5/00**  
**dzwoniąc do redakcji w godz. 8<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>**  
**pod nr tel. 071 3167639, 3167640**

lub wysyłając **kupon** możesz zamówić  
**jeden**, dowolnie wybrany numer  
**lub komplet** złożony z maksymalnie  
**ośmiu numerów**  
**płacąc za to promocyjną cenę**

- 1 egzemplarz: 23,00 zł (cena jednego egzemplarza: 23,00 zł)
- 2 egzemplarze: 40,00 zł (cena jednego egzemplarza: 20,00 zł)
- 3 egzemplarze: 57,00 zł (cena jednego egzemplarza: 19,00 zł)
- 4 egzemplarze: 72,00 zł (cena jednego egzemplarza: 18,00 zł)
- 5 egzemplarzy: 85,00 zł (cena jednego egzemplarza: 17,00 zł)
- 6 egzemplarzy: 96,00 zł (cena jednego egzemplarza: 16,00 zł)
- 7 egzemplarzy: 105,00 zł (cena jednego egzemplarza: 15,00 zł)
- 8 egzemplarzy: 112,00 zł (cena jednego egzemplarza: 14,00 zł)

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

[www.coolgames.com.pl](http://www.coolgames.com.pl)



- ☐ Nr 7/99 Promocja
- ☐ Nr 8/99 Promocja
- ☐ Nr 9/99 Promocja
- ☐ Nr 1/00 Promocja
- ☐ Nr 2/00 Promocja



- ☐ Nr 3/00 Promocja
- ☐ Nr 4/00 Promocja
- ☐ Nr 5/00 Promocja
- ☐ Nr 6/00 Promocja



Oferta ważna do wyczerpania  
tytułów. redakcja zastrzega  
sobie prawo zmiany cen.  
**Uwaga:**  
w cenie egzemplarza  
zawarte są koszty wysyłki

## ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: ..... Kod pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel. ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis: .....

**Adres redakcji:**

**COOL GAMES**

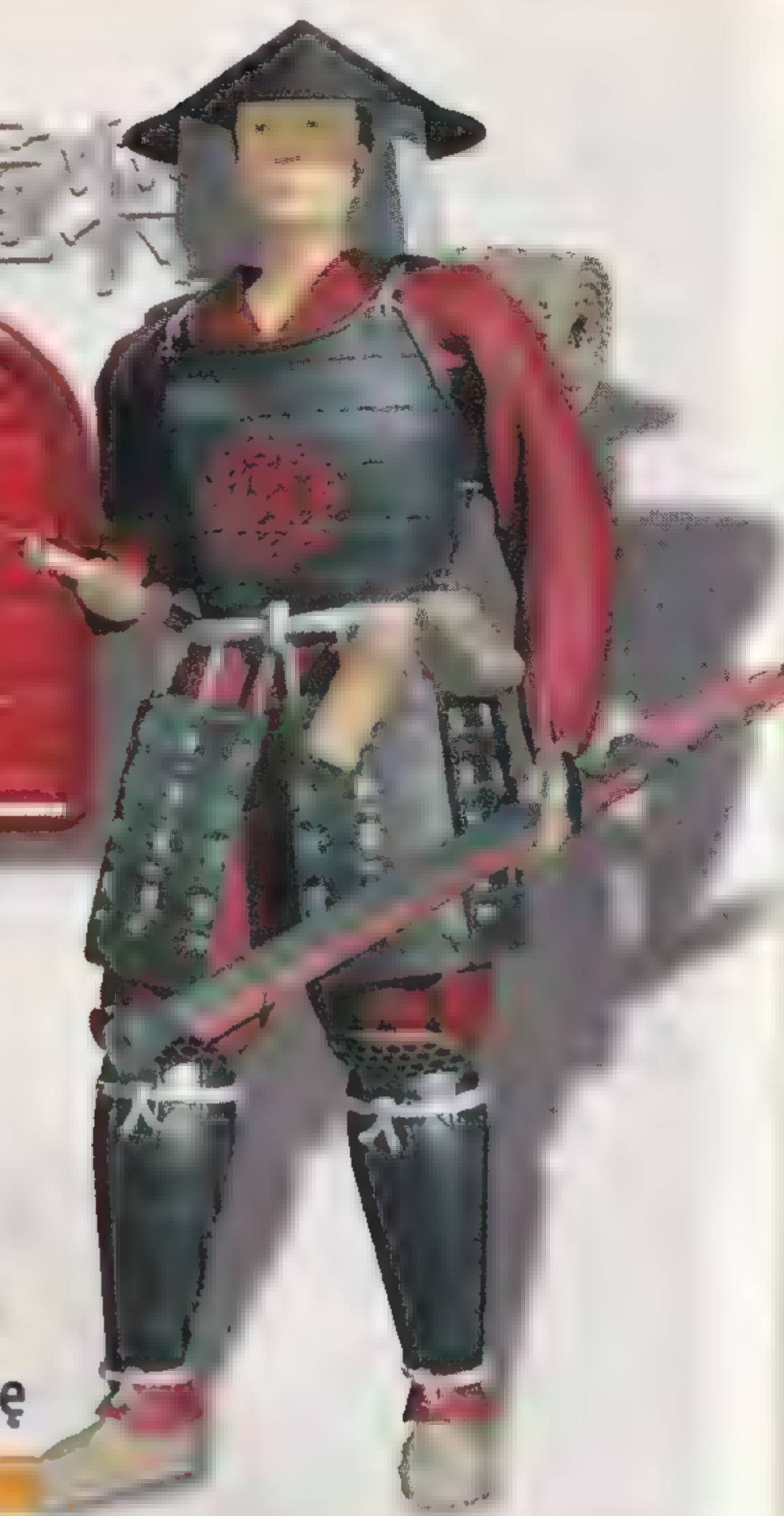
**SoftPress**  
 ul. Nowowiejska 5  
 55-080 Kąty Wrocławskie  
 tel. 0-71 3167639  
 0-71 3167640



# Shogun

## TOTAL WAR

**Gra strategiczna na PC** | Japonia cierpi, podzielona między chciwych dajmio. Ale z przewodnikiem **GIER** zjednoczymy ją pod naszym panowaniem, zdobywając nieśmiertelną sławę i okazując honor samuraja!



### NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

#### Poznajemy grę

1 **Mapa pomocnicza** ułatwia szybkie poruszanie się po Japonii. Pokazuje też, jak dużą część kraju już opanowaliśmy.

2 **Informacje** – tu znajdujemy informacje o sojuszach i wojnach klanów, randze naszych generałów i liczebności ich armii, dochodach i lojalności prowincji, honorze wysłanników i zadaniach przez nich wykonywanych, liczbie i wieku następców tronu.

3 **Sala tronowa** – wchodzimy do niej, gdy przybywa poseł.

4 **Szkolenie oddziałów** – klikamy na ikonę i przechodzimy do menu szkolenia. Wybieramy w nim do sześciu oddziałów, które



kolejno zostaną wyszkolone w aktualnie wybranej prowincji.

5 **Wznoszenie budynków** – klikamy na tę ikonę i wchodzimy do menu budowy. Wybieramy w nim do sześciu budynków, które kolejno powstaną

w aktualnie wybranej prowincji.

6 **Podgląd prowincji lub oddziału** – klikamy na prowincję, a w oknie pokazują się zbudowane w niej budynki. Klikamy na oddział i widzimy liczbę wchodzących w jego

skład jednostek, ich uzbrojenie i morale.

7 **Liczba koku** – ilość ryżu w spichrzach.

8 **Numer tury** – po prostu rok i pora roku.

9 **Koniec tury** – ruch przeciwnika. Inni dajmio przemieszczają swe wojska.



10 **Pasek ikon** służy do wydawania rozkazów wybranym oddziałom.

11 **Zegar** pokazuje nam pozostały czas, w ciągu którego powinniśmy wygrać bitwę lub zmusić wroga do ucieczki.

12 **Mapa strategiczna** pokazuje położenie wroga, nawet wówczas, gdy nie ma go w zasięgu wzroku naszych oddziałów. Nad mapą znajduje się pasek pokazujący, kto wygrywa bitwę (nasz kolor to zielony). Przeciągając białą klepsydre, regulujemy upływ czasu. Przeciągając białą trójkąt, zmieniamy rozmiary mapy.

13 **Ikony oddziałów** informują o stratach, wyposażeniu, morale i działaniach naszych jednostek. Tutaj wybieramy oddziały, którym chcemy wydać rozkaz.

#### Sterowanie



Lewy przycisk myszy – informacje o wybranym obiekcie lub wybranie oddziału

Kliknięcie na oddział wroga (podczas bitwy) – atak

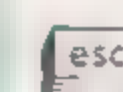
Dwukrotne kliknięcie na wskazany oddział wroga – szarża (podczas bitwy)



Prawy przycisk myszy – przemieszczenie kamery w wybrany punkt (w trybie akceleracji sprzętowej)

Enter

– koniec tury; rezygnujemy z wszystkich jednostek (podczas bitwy)



– wejście do menu  
– koniec bitwy (podczas bitwy)



– przesuwamy kamerę  
– wybieramy wszystkie jednostki  
– wybieramy wszystkie jednostki kawalerii z danej grupy



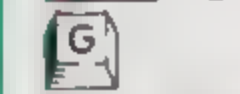
– wybieramy wszystkie jednostki strzelające



– wybieramy wszystkie jednostki walczące wręcz



– wybieramy kilka jednostek



– grupujemy wybrane jednostki



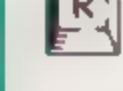
– z wybranych jednostek tworzymy grupę o przypisanym numerze



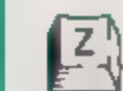
– wybieramy zapisaną grupę



– ucieczka



– opanowujemy ucieczkę (lewym przyciskiem myszy wskazujemy punkt, w którym jednostki mają się zebrać)



– formacja zwarta



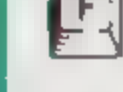
– formacja rozproszona



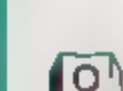
– formacja klinowa



– tryb walki wręcz – swoboda walki



– tryb walki wręcz – utrzymanie formacji



– rozkaz ostrzału



– rozkaz obrony pozycji



– rozkaz dowolnego ostrzału



– rozkaz wycofania z bitwy



– bieg, szybki marsz



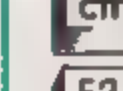
– stój/anulowanie wszystkich rozkazów



– przyspieszamy upływ czasu



– nadajemy wiadomość



– zapisujemy obrazek

(nie dotyczy filmów)



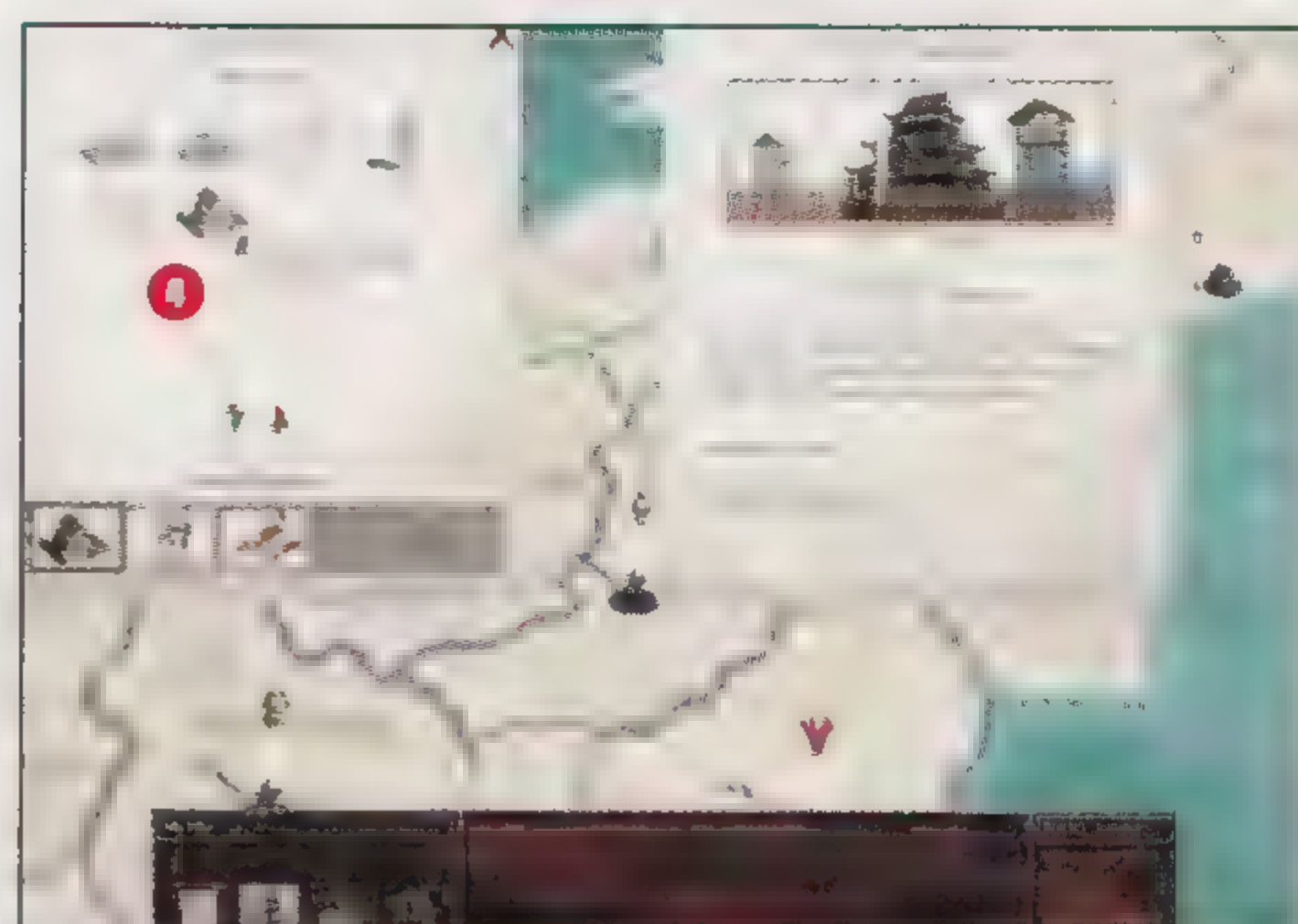
## Pierwsze kroki



**1** Wybieramy rodzinę Hojo. Ma dobre ziemie i doskonałe warunki do rozpoczęcia podbojów. Naszych ziem od zachodu bronią dwie prowincje, na północy zaś leżą żyzne ziemie klanu Uesugi.



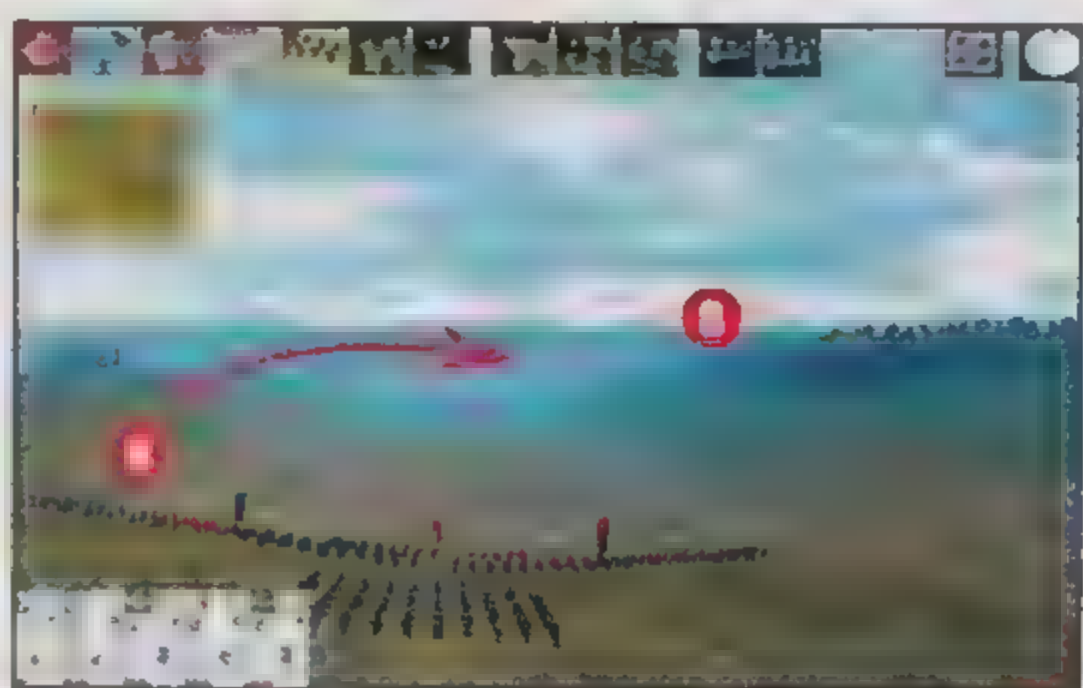
**2** Stołeczną prowincję Uesugi, Mutsu, atakujemy armiami z prowincji Hitachi **1**, Shimotsuki **1** i jednym oddziałem samurajów yari z Kozuke **2**. Uesugi ściąga posiłki z Dewy, ale to nie uchroni go od klęski.



**3** Zanim skończymy turę i rozpoczniemy bitwę, wzmacniamy gospodarkę i wojsko. Budujemy kopalnię miedzi w Shimotsuki, dowolny budynek w Shimosa, wznosimy zamek w Mutsu **4**.



**4** Zanim klikniemy na przycisk **5**, by rozpocząć bitwę, grupujemy armię: trzymając wciśnięty **Ctrl**, klikamy na każdy z oddziałów, a potem na **6**. Rozkazujemy utrzymać szyk **7** i ruszamy.



**5** Szybko spostrzegamy, że przeciwnik przygotował pozycję obronną na wzgórzach **8**. Aby nie atakować góry pod ostrzałem łuczników, obchodzimy łukiem szyki wroga **9**.

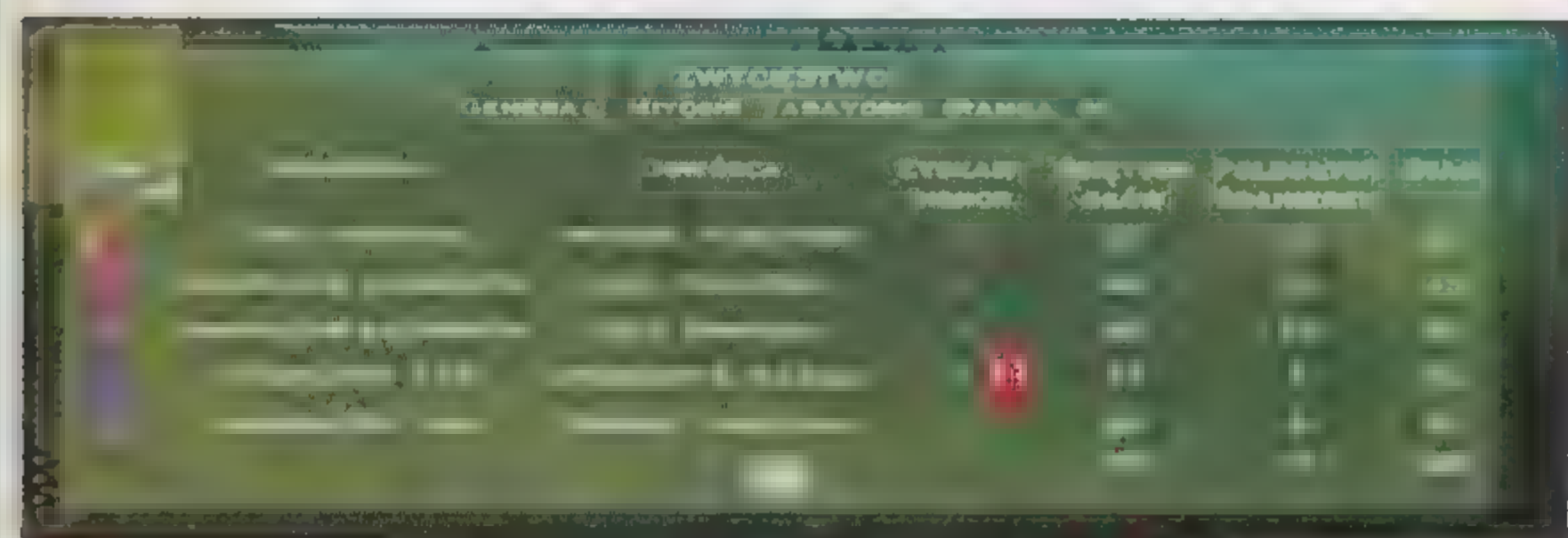


**6** Uszeregowane wojska przeciwnika **10** zmuszamy do zmiany frontu. Przegrupowanie sił zazwyczaj prowadzi do dużego zamieszania w oddziałach wroga, co ułatwia nam atak.

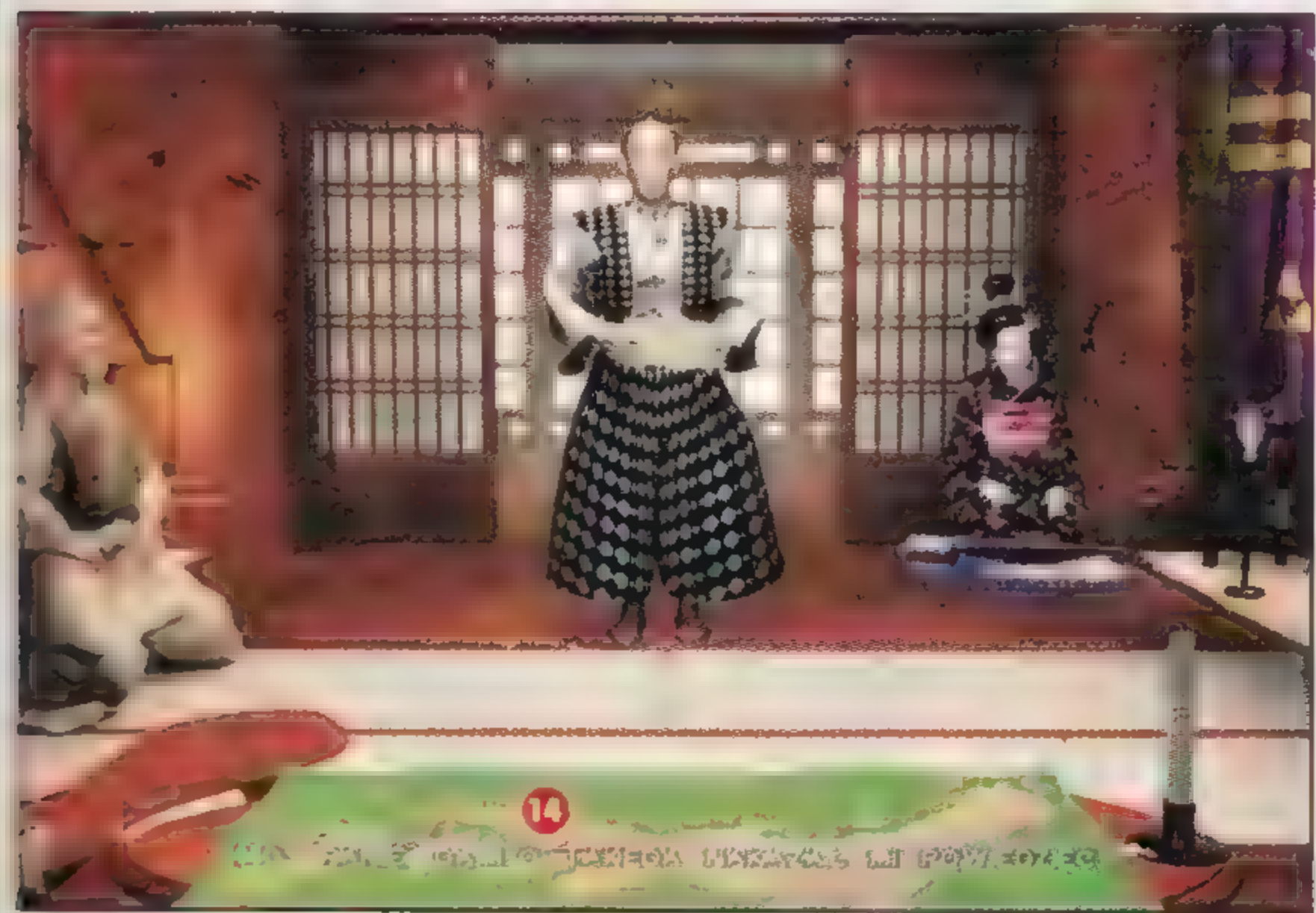


**7** Łatwiej zwyciężyć, gdy nie atakujemy pod górę. Na czoło szyku wysuwamy łuczników, za nimi – samurajów. Wchodzą oni do akcji, gdy wróg atakuje łuczników.

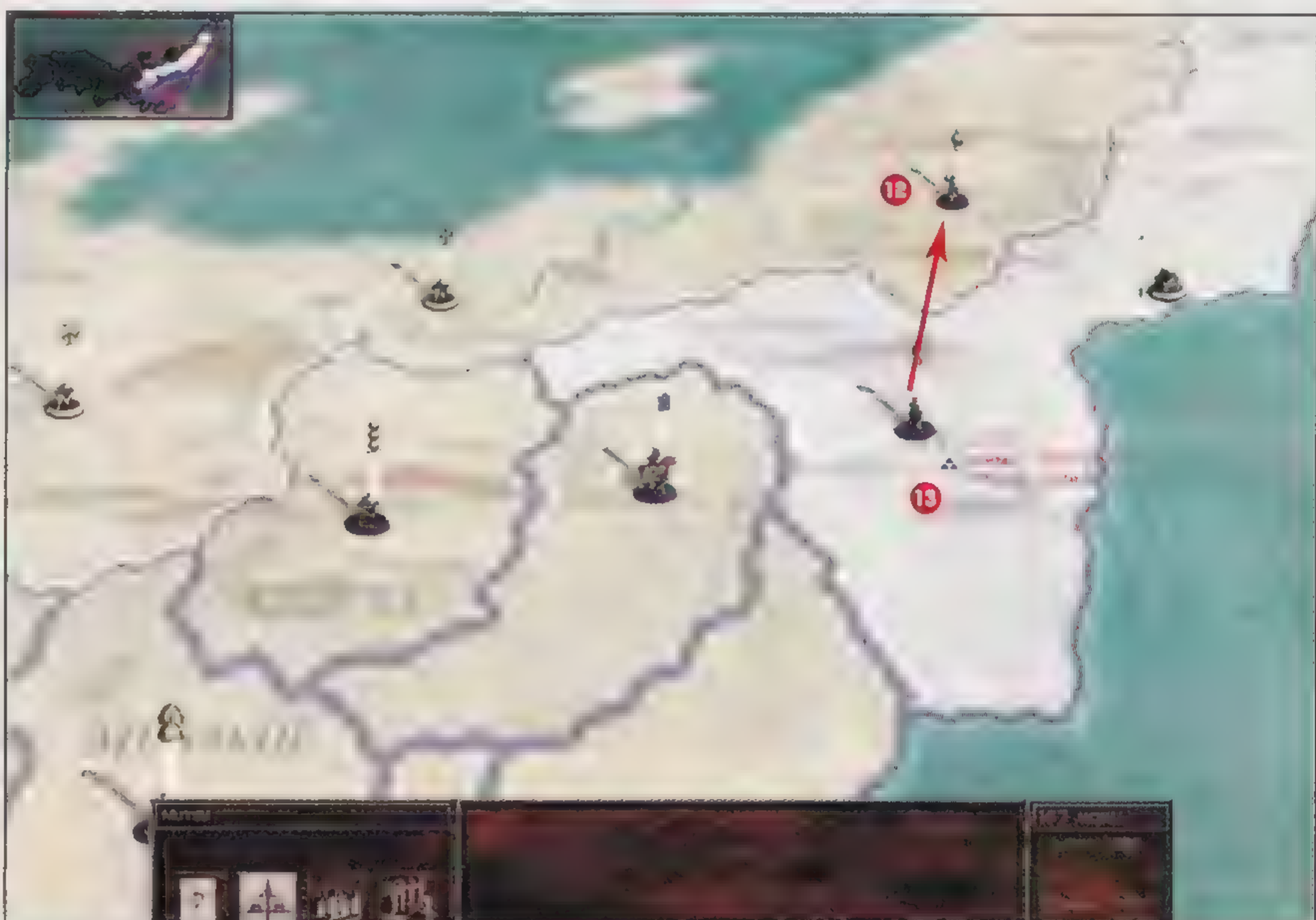
**8** Jeśli nasze przeciwnatarcie się powiedzie, a wróg rzuca się do ucieczki, wszystkim oddziałom rozkazujemy ścigać dajmio. Znakiem głównego wodza jest złote gołdo na sztandarze. Sukces jest blisko!



**9** Wszyscy dowódcy wykazali się w walce, dzięki czemu wszyscy otrzymują punkty honoru **11**.



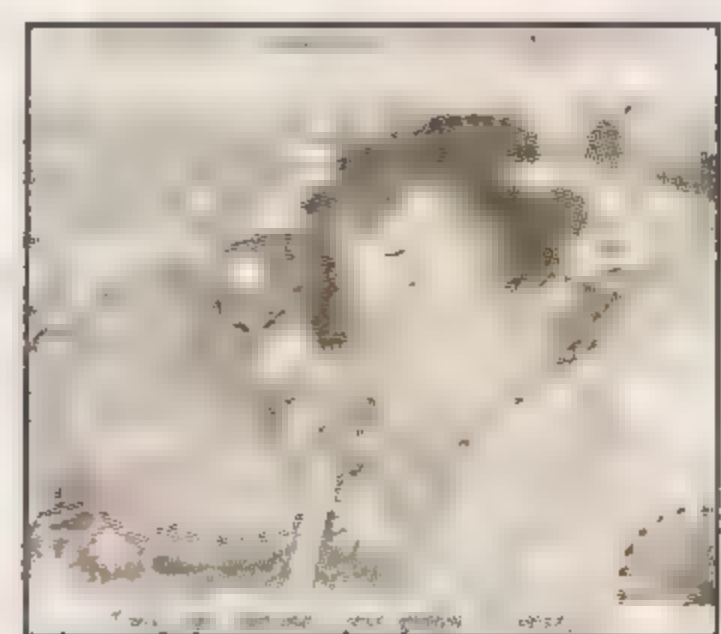
**11** Wkrótce przybywają wysłannicy od innych dajmio z propozycjami sojuszu. Przyjmujemy je wszystkie, bo nic nie kosztują i do niczego nie zobowiązują. Przy okazji oglądamy mapę Japonii **14**.



**10** Po bezpotomnej śmierci Uesugi jego ziemie zostały opanowane przez rebeliantów. Choć prowincja Dewa **12** jest opuszczona i ręka aż świerdzi, by ją zająć, nie robimy tego. Nasze siły w Mutsu **13** byłyby zbyt małe, podobnie jak wojska wysłane do Dewy. Groziłoby to buntami ludności. W obu prowincjach mamy poparcie znacznie poniżej 100 procent. Dopiero garnizon liczący ponad 300 ludzi panuje nad nastrojami miejscowych. Klikamy prawym przyciskiem myszy na prowincję Mutsu i obserwujemy, jak w kolejnych turach rośnie poparcie. Dewy nikt nie zabierze. Oprócz nas graniczy z prowincjami rebeliantów, którzy nie podejmują działań zaczepnych.



**12** Gdy nasza wzmocniona armia opanuje Dewę, zaczynamy kolejne podboje. Zajmujemy bogatą prowincję Shinano **15** i stawiamy w niej wieże zwiadowcze. Potem przyłączamy Echigo **16**, wyspę Sado **17** i Etchu **18**. W nadbrzeżnych prowincjach budujemy porty i atakujemy południe.



**13** Jeśli doczekamy się następcy, nikt nie wydrze nam zwycięstwa.



## Japonia jak na dłoni

Oto mapa Japonii, na której **GRY** odkrywają wszystkie tajemnice Shoguna. Dzięki niej wiemy, które prowincje warto podbić, a które nie zasługują na uwagę. Oczywiście prędzej czy później zdobędziemy wszystkie ziemie, ale na początku nie marnujemy środków na prowincje trudne do zdobycia, przynoszące mało dochodów i nie kryjące żadnych bogactw.

### Legenda



**Góry** – prowincja jest górzysta, dzięki czemu łatwiej ją obronić



**Rzeka** – prowincję przecina rzeka z kilkoma łatwymi do obrony przeprawami



**Obfite plony** – dzięki żyznym polom uprawnym prowincja przynosi dochód powyżej 240 koku



**Tańszy port** – ze względu na korzystne ukształtowanie wybrzeża, za budowę portu płacimy tylko 1125 koku



**Ruda żelaza** – tu budujemy warsztat płatnerza i zbrojownię. Zwerbowani w tej prowincji żołnierze są lepiej wyposażeni i skuteczniejsi w walce



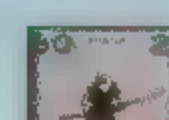
**Miedź** – jeśli zbudujemy tu kopalnię, przynosi ona dochód 200 koku na turę. Wybudowanie zespołu kopalń podwaja dochód



**Srebro** – kopalnia zbudowana w tej prowincji przynosi dochód 400 koku. Wybudowanie zespołu kopalń podwaja go



**Złoto** – wybudowanie kopalni przynosi dochód 600 koku, zaś zespołu kopalń – dwa razy większy



**Mnisi-wojownicy** – powołani w tej prowincji mnisi-wojownicy mają honor +1



**Wysłannicy** – powoływani w tej prowincji wysłannicy mają honor +1



**Ninja** – ninja w tej prowincji są powoływani z honorem +1



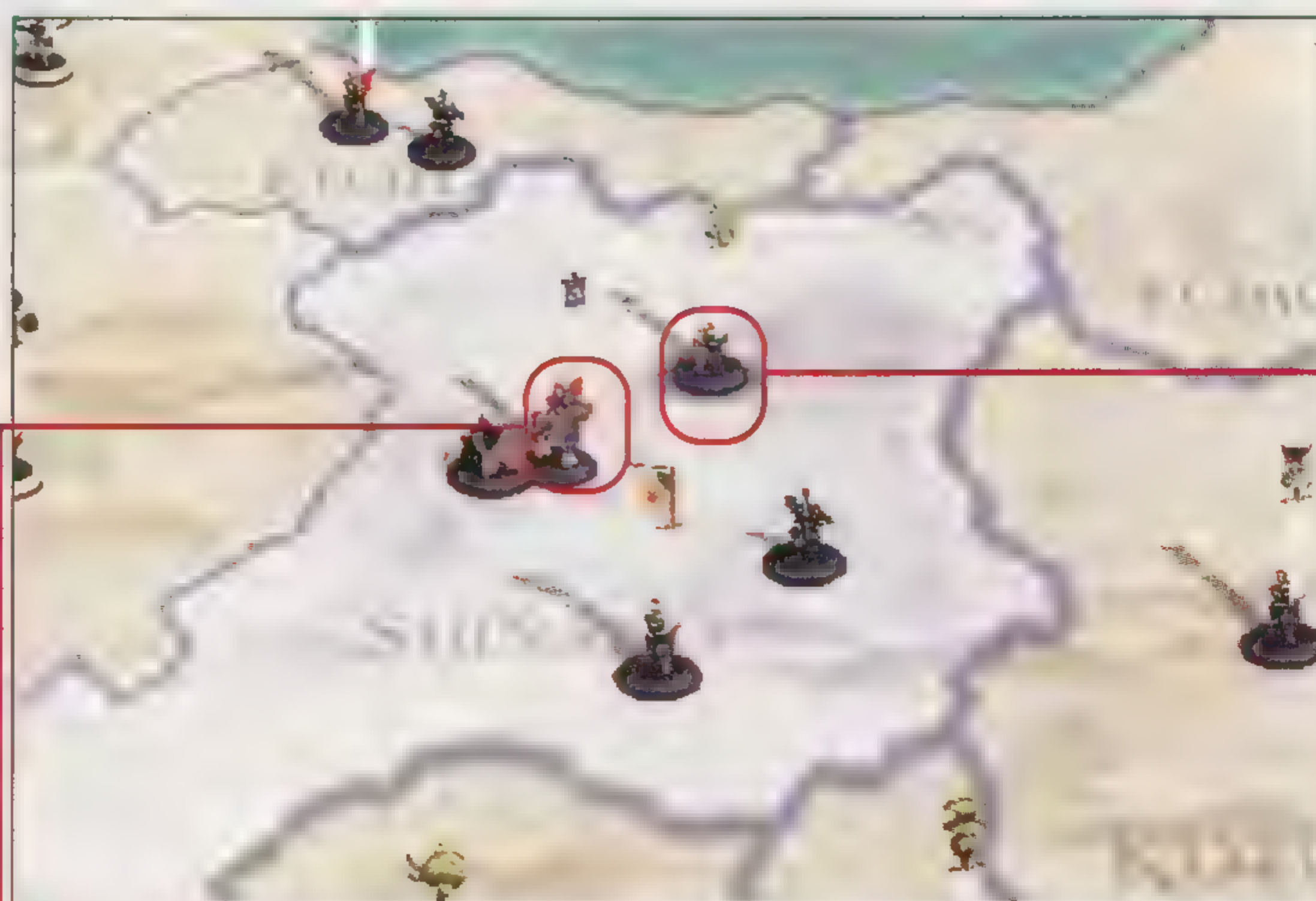
**Łucznicy** – łucznicy zwerbowani tutaj mają honor +1



### Przemieszczamy oddziały

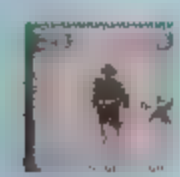


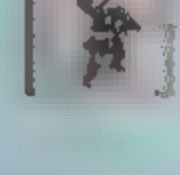



**1** Klikamy na wybrany oddział i trzymając lewy przycisk myszy, przeciągamy go do wybranej prowincji. W ciągu jednej tury oddział pokonuje jedno pole.



**2** Po wejściu do nowej prowincji oddział nie może od razu dołączyć do armii. Łączymy jednostki, które rozpoczęły turę w tej samej prowincji. Do armii przyłączamy oddział, który wcześniej znajdował się na tym terenie.



-  **Yari ashigaru** – w tej prowincji yari ashigaru powoływani są z honorem +1
-  **Kawaleria** – prowincja dostarcza kawalerzystów o honorze +1
-  **No-dachi** – wszyscy no-dachi są tu powoływani z honorem +1
-  **Shinobi** – w tej prowincji wszyscy shinobi powoływani są z honorem +1
-  **Siedziba cesarza** – w tej prowincji wszyscy żołnierze powoływani są z honorem +1



### Przemieszczamy wysłanników



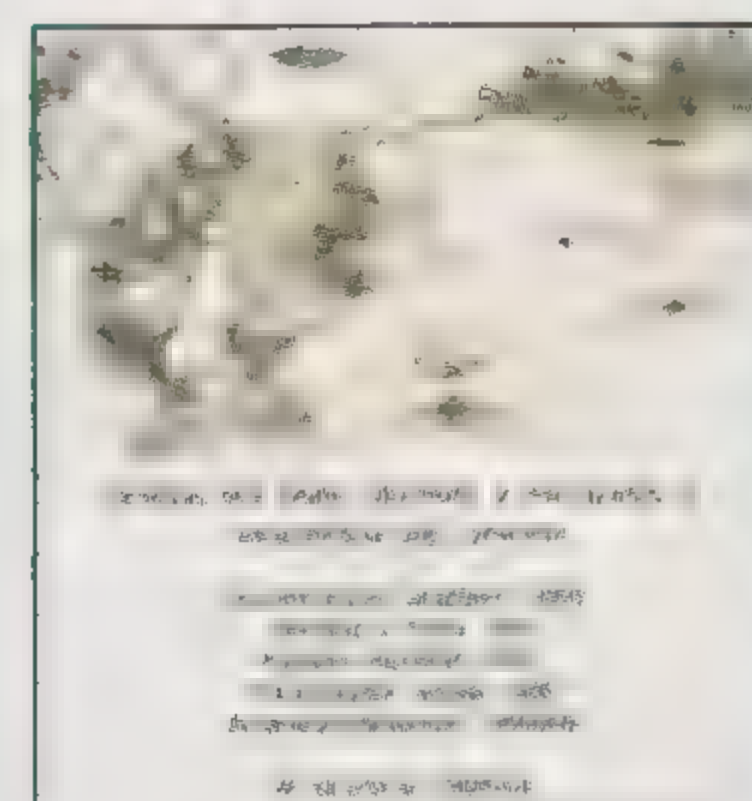
**1** Klikamy na wysłannika lub ninja i przeciągamy tak, by kropka na podstawce znalazła się na ikonie osoby, do której się udajemy. Pamiętajmy, że wysłannik zawrze sojusz tylko z dajmio. Z kolei ninja próbuje zabić wskazanego dowódcę armii (w tym dajmio). Gra informuje o jego szansach powodzenia.



**2** Jeśli odpowiednio przesuwamy żeton wysłannika lub ninja, pojawia się pytanie o ewentualne zawarcie sojuszu.

### Tajne kody

Aby zapewnić sobie przychylność kami – bóstw opiekuńczych, w czasie gry wpisujemy (razem z kropkami) tajne kody:  
**.matteosartori** – odkrywa się przed nami cała mapa



**.muchkoku.** – dostajemy zapasy koku na mniej więcej 2000 lat i trzy miesiące.





**Simulator lotu na PC** | Pod nami walczące brygady pancerne, wybuchy i terkot broni maszynowej. Nad nami polskie niebo. W tej wojnie trzeba wziąć udział! [Testy i poradniki](#)

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Podstawy

Śmigłowce, w odróżnieniu od samolotów myśliwskich, latają znacznie niżej i dużo wolniej. Według żartobliwego określenia wojskowego helikopter to pojazd naziemny o bardzo dużej zdolności pokonywania przeszkód terenowych.

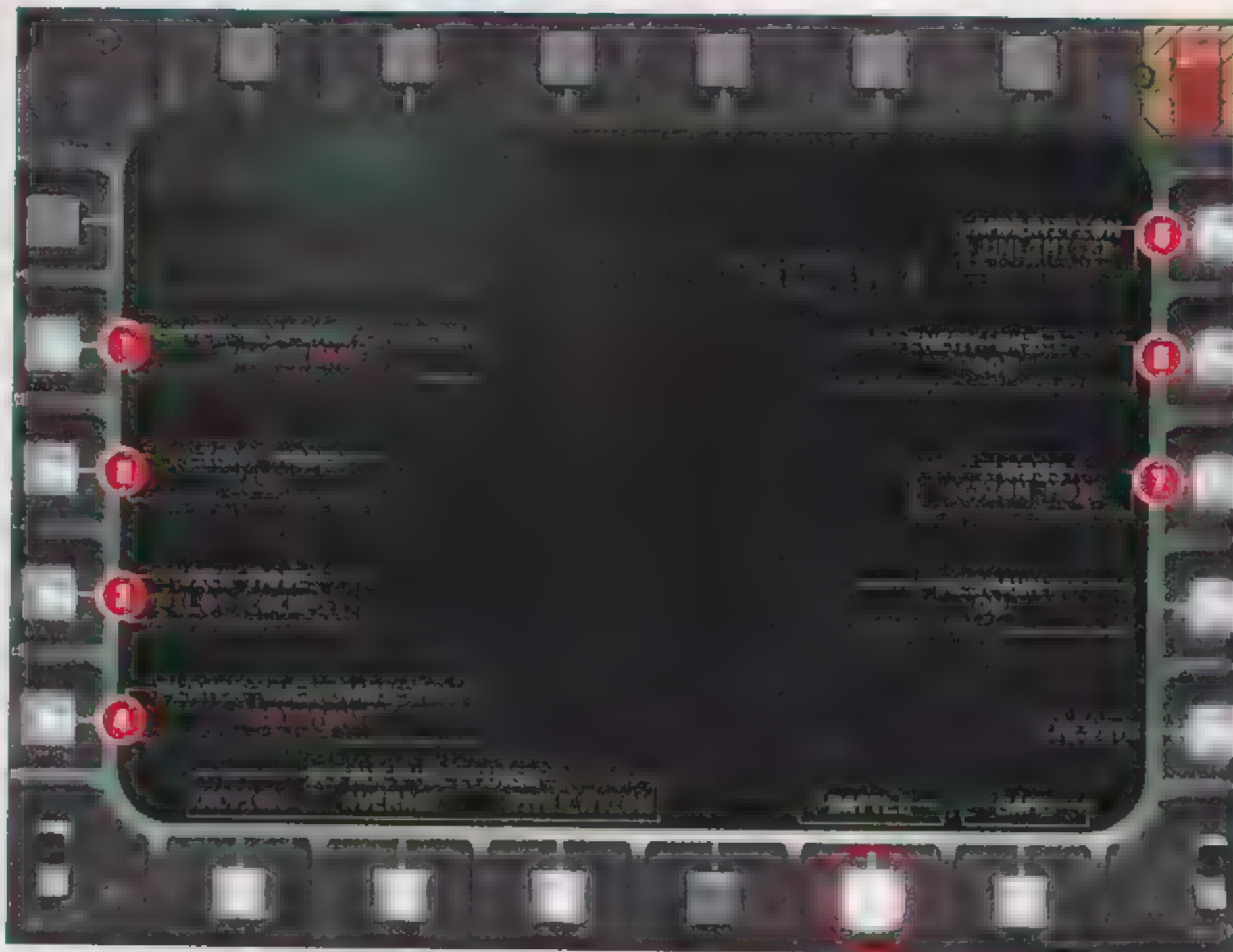
Śmigłowców bojowych używa się do niszczenia pojazdów, oddziałów piechoty i budowli przeciwnika. Największym zagrożeniem są dla nich inne śmigłowce bojowe – ich rakiety i działka to naprawdę groźna broń. Dlatego zawsze należy wypatrywać wrogich helikopterów i niszczyć je w pierwszej kolejności.

Nie lekceważmy żadnego przeciwnika. Czołgi i artyleria przeciwlotnicza mają na swoją obronę ciężkie działka, zaś piechota bywa wyposażona w ręczne wyrzutnie rakiet.



Latamy za drzewami lub tuż nad ich wierzchołkami. Zapewnia to najlepszą ochronę przed wykryciem

### Konfigurujemy grę

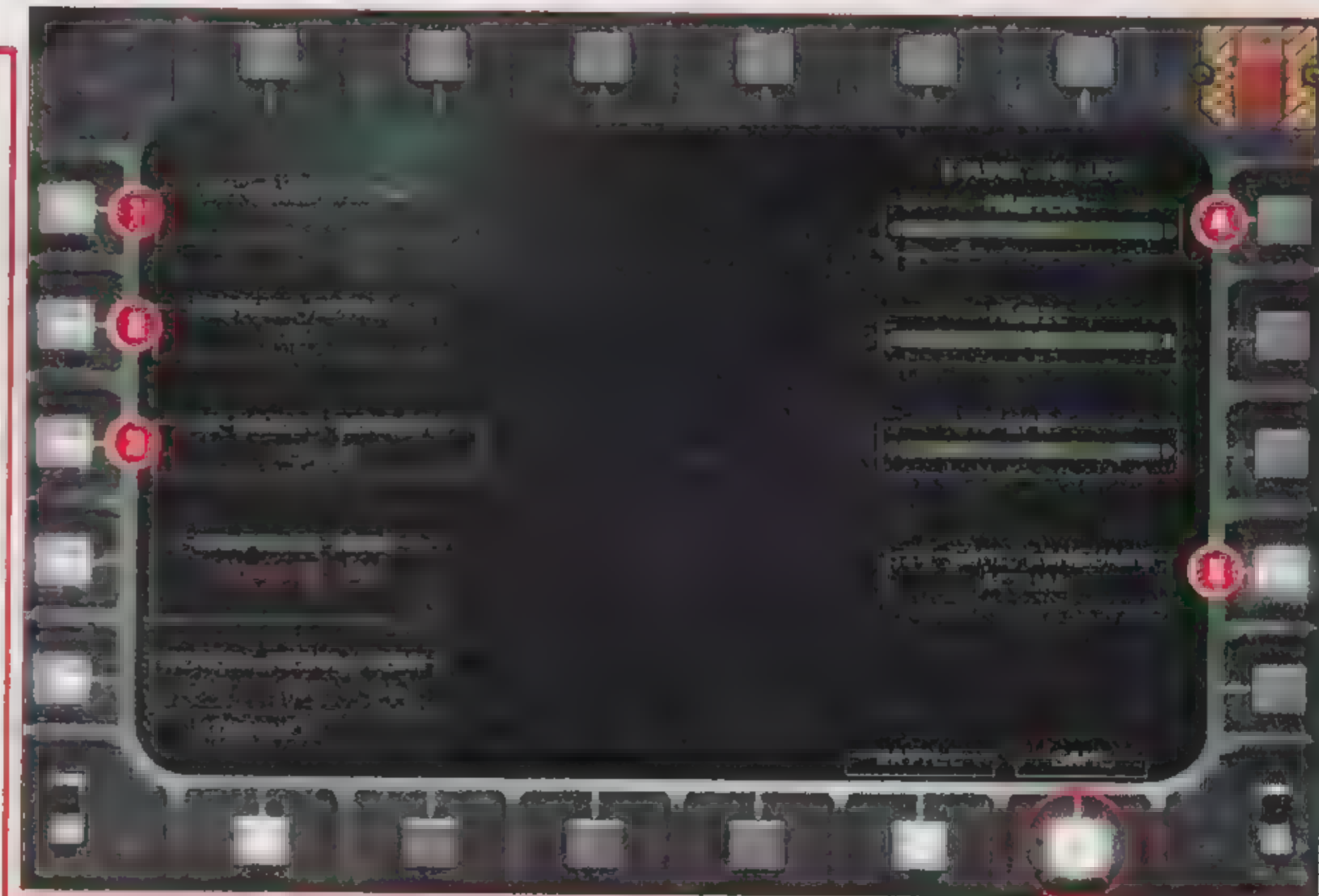


#### Ustawienia gry

- 1 Moc naszych pocisków. Najsilniejsze są przy ustawieniu **EXAGGERATED**.
- 2 Model lotu. Lata się najłatwiej, gdy wybieramy **EASY**.
- 3 Rodzaj widoku. Podczas gry zmieniamy go klawiszami **F1**–**F4**.
- 4 Odporność naszej maszyny na wrogi ostrzał. Wybranie **RESISTANT** daje zwiększoną wytrzymałość.
- 5 Ilość amunicji. Przy **UNLIMITED** pociski nigdy się nie wyczerpią.
- 6 Poziom wyszkolenia wroga. Przy **POOR** walczymy z nowicjusami.
- 7 Liczba funkcji wyświetlacza nahlmowego. Najprościej korzysta się z niego w trybie **ACTION MODE**.

#### Ustawienia grafiki i dźwięku

- 1 Szczegółowość wyświetlania domów, czołgów, helikopterów.
- 2 Szczegółowość grafiki ziemi.
- 3 Liczba chat i stodół (na wsi), wieżowców (w miastach) oraz pojazdów w bazach lotniczych.
- 4 Regulacja głośności muzyki i transmisji radiowych.
- 5 Język używany przez nasze jednostki. Wybór **ACTUAL** oznacza, że każda nacja nadaje w swoim języku. Przy **LOCAL** wszyscy mówią w jednym: tym, który wybraliśmy podczas instalacji gry.



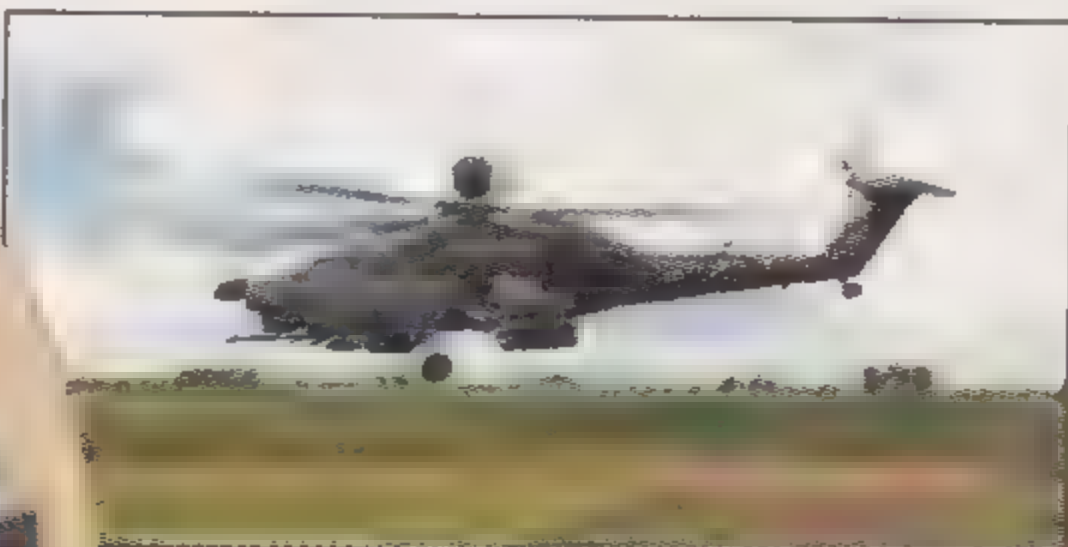
### Sterowanie

Zdaniem **GIER** do sterowania śmigłowcem najlepiej używać dżoistika wyposażonego w przepustnicę regulującą prędkość obrotów wirnika

#### Wisimy, nic nie robimy...



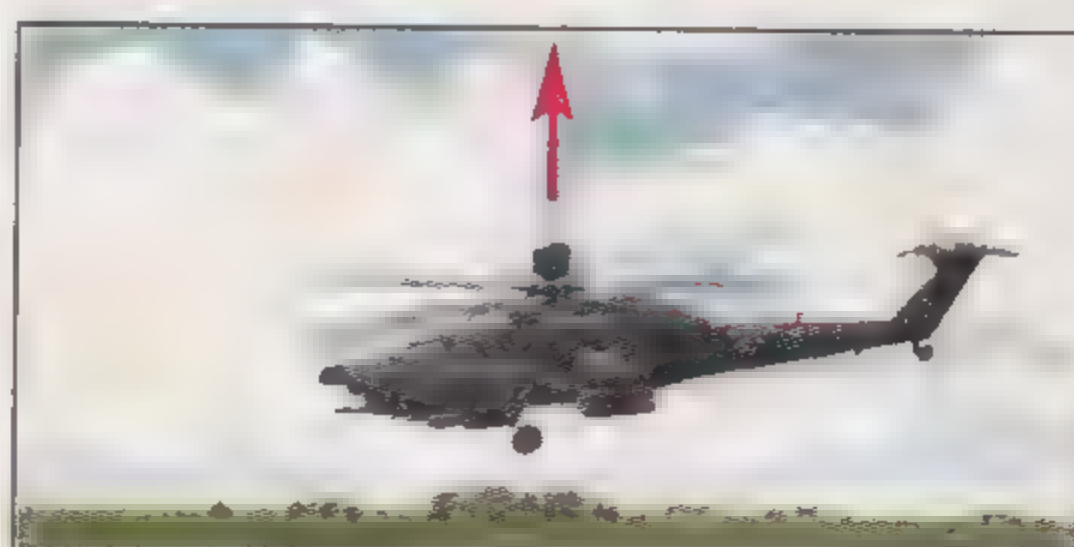
W neutralnym położeniu przepustnicy i dżoistika helikopter po prostu wisi nieruchomo w powietrzu.



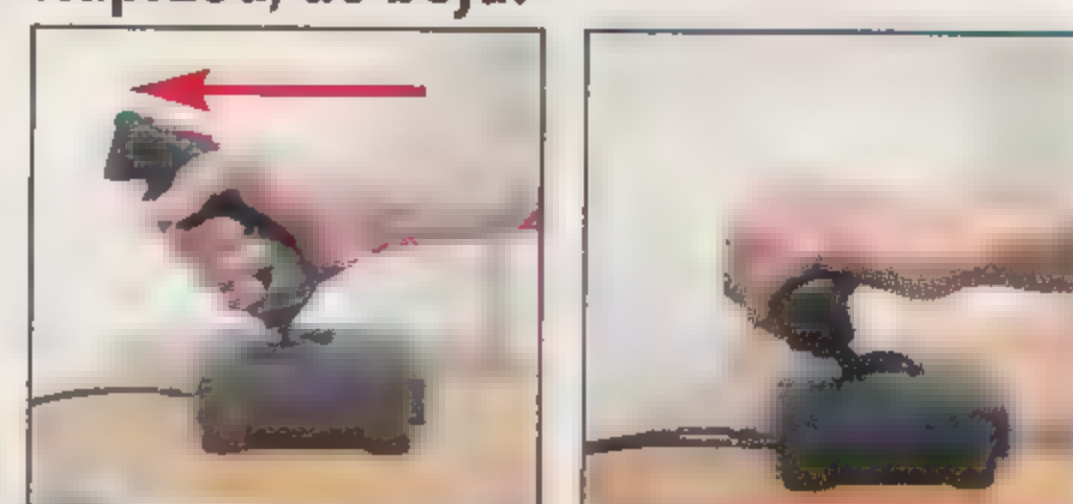
#### W górę, w górę, miły bracie!



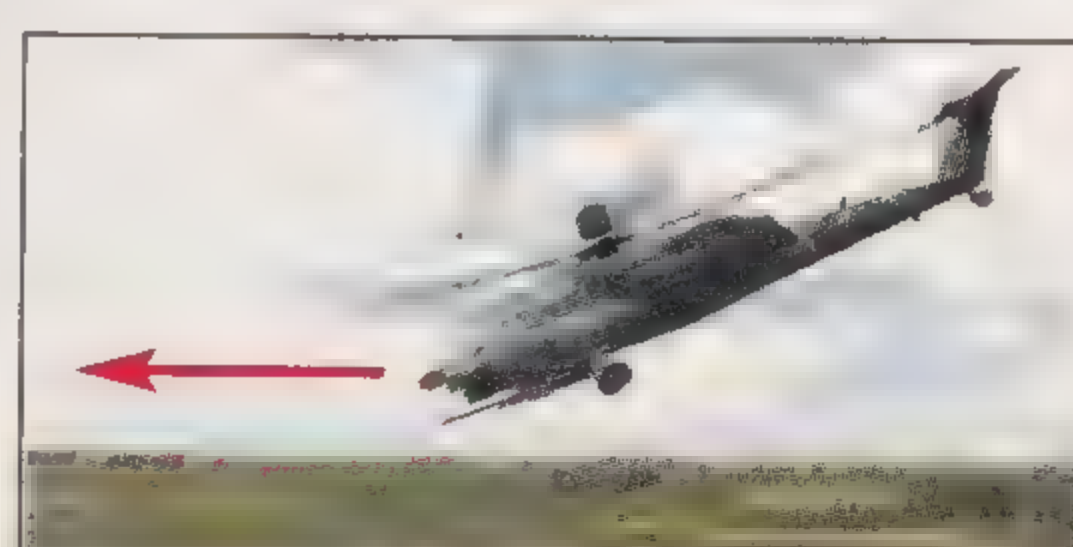
Pchnięcie przepustnicy do przodu unosi helikopter. Im dalej ją przesuwamy, tym szybciej maszyna się wznosi.



#### Naprzód, do boju!

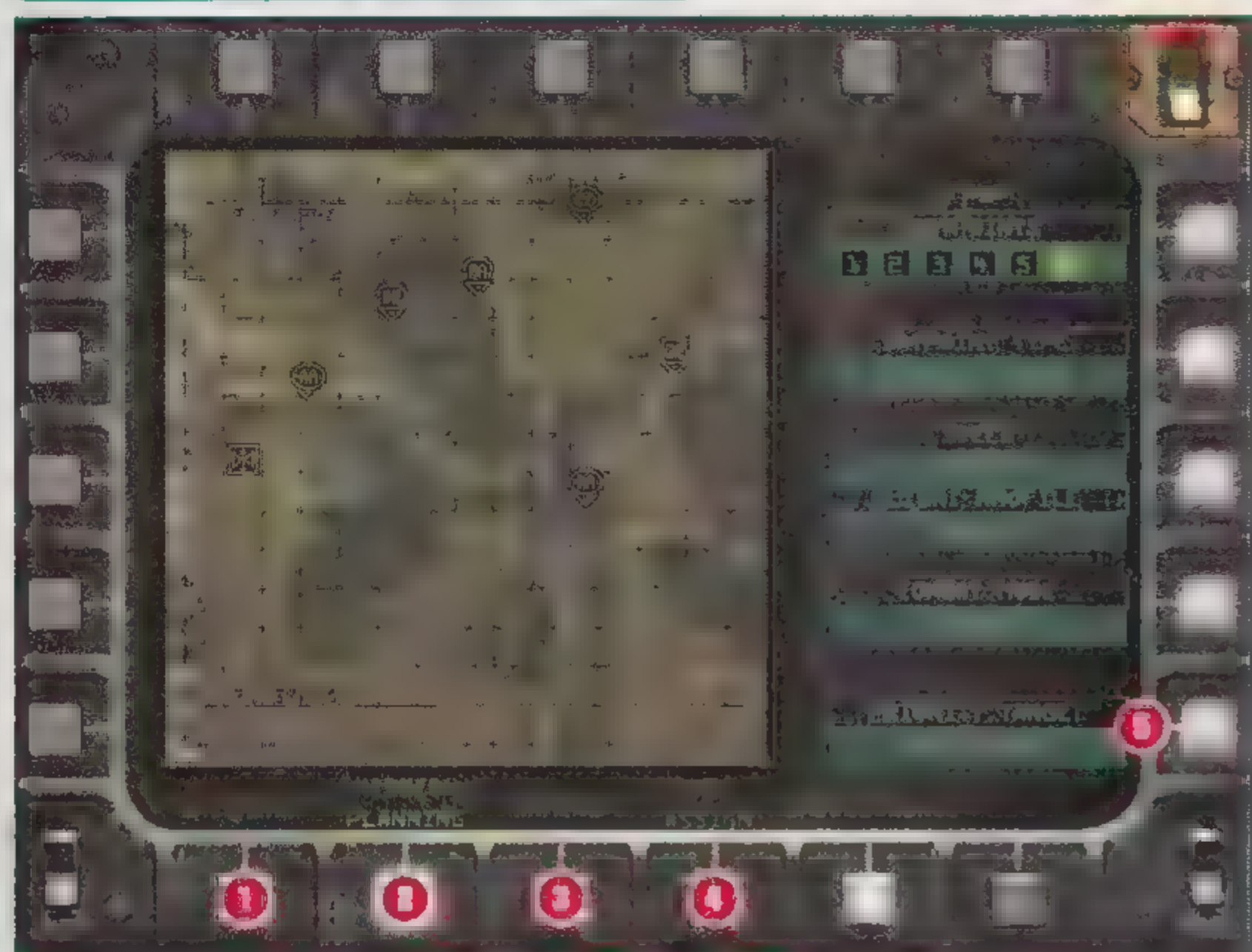


Gdy teraz pchamy dżoistek do przodu, śmigłowiec pochyla się, przestaje się wznosić i zaczyna lecieć naprzód.



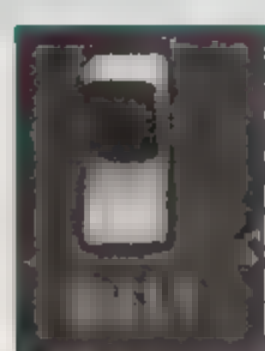


## Poznajemy plan misji

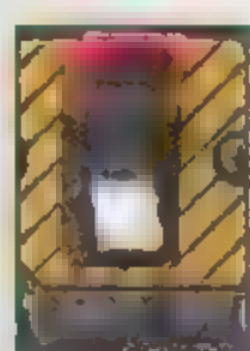


- 1 **Opis zadania.** Krótki tekst przedstawia cele naszej misji.
- 2 **Ustawienia trasy przelotu.** Nie zmieniamy ich. I tak nie musimy trzymać się trasy zaplanowanej przez komputer.
- 3 **Uzbrojenie naszej maszyny.** Najlepiej wybrać wszelkie możliwe rodzaje śmiercionośnego żelastwa.
- 4 **Wybór załogi.** Po każdej misji zespół jest zmęczony. Następne zadanie bojowe powinien wykonać ktoś inny.
- 5 **Priorytetowy cel do ustrzelenia.** Drugi pilot w pierwszej kolejności namierza cele wybranego tutaj typu: na przykład śmigłowiec zamiast jadącego bliżej czołgu.

## Ważne przyciski



Wyjście z gry

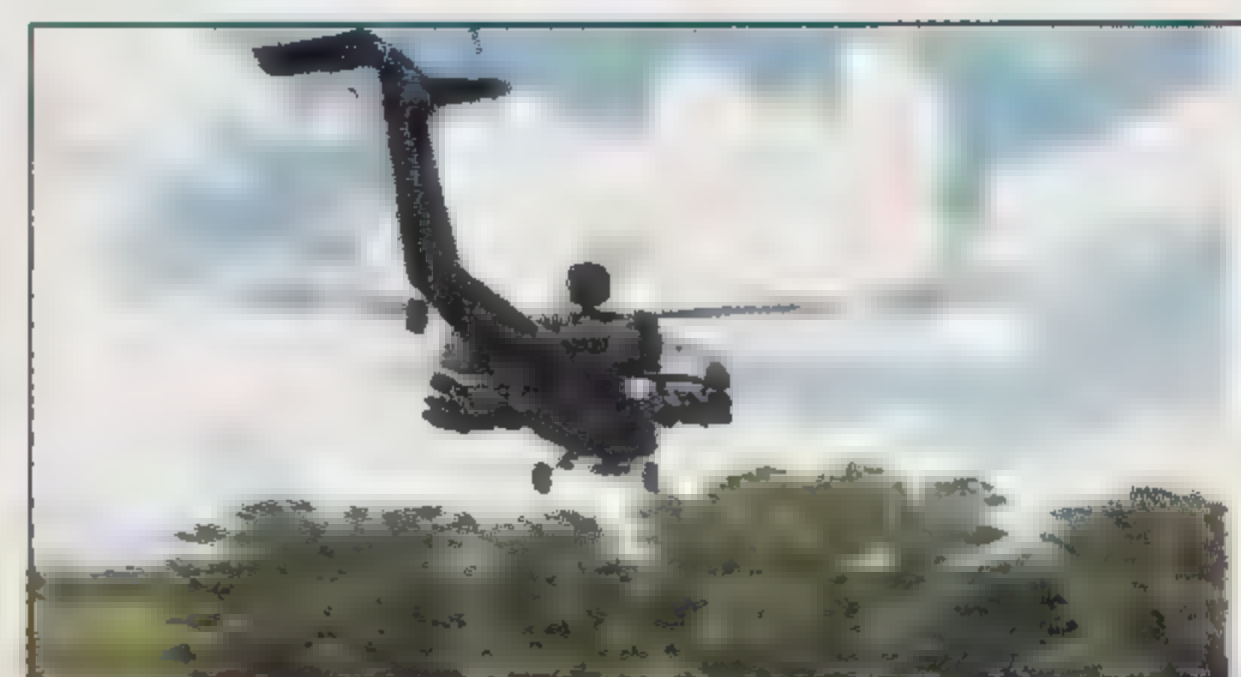
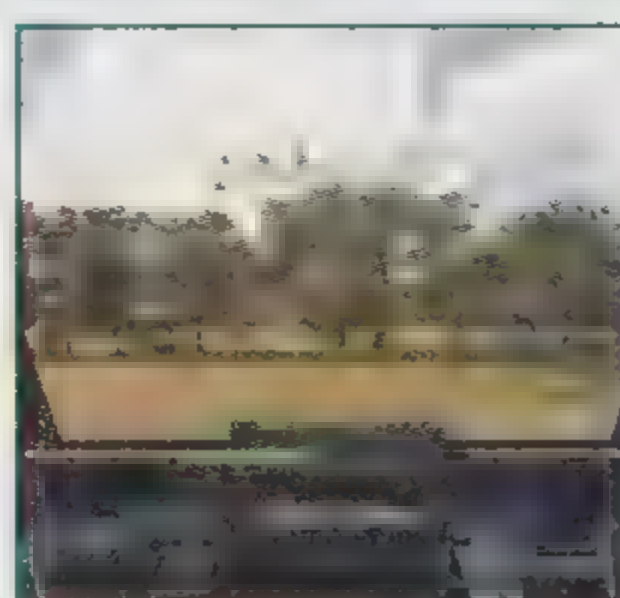


Rozpoczęcie misji



Powrót do menu głównego

## Latamy i strzelamy



1 Gdy pojazdy naziemne są tak blisko, że mogą otworzyć do nas ogień, najlepiej ukryć się za drzewami lub budynkiem. Pchnięcie przepustnicy unosi nas w górę.

2 Szybko odpalamy rakietę i opadamy z powrotem. Dzięki tej taktyce pozbywamy się większości wrogich jednostek.

## We wnętrzu kabiny



- 1 Kompas – dzięki niemu orientujemy się w terenie. Znaczek ● pokazuje, dokąd mamy lecieć, aby osiągnąć najbliższy punkt nawigacyjny.
- 2 Prędkość naszego śmigłowca.
- 3 Żółta ramka pokazuje, gdzie znajduje się najbliższy wrogi pojazd.
- 4 Ta ramka podaje wysokość, na której się znajdujemy (0 oznacza, że stoimy na ziemi). Znaczek ● informuje nas, czy wznosimy się (u góry skali) czy opadamy (u dołu).
- 5 Bardzo ważny wskaźnik stanu naszej maszyny. Im pasek dłuższy, tym uszkodzenia większe. Gdy staje się czerwony, to znak, że jest bardzo kruch i najwyższy czas uciekać. Lepsza hańba niż śmierć na polu bitwy.
- 6 Odległość od punktu nawigacyjnego, w stronę którego lecimy.

## Gramy żywciołowo!



1 Taktyka kamikaze: wlatujemy w strefę frontu z dużą szybkością i nawalamy we wszystko, co się rusza. Wymagane doskonałe opanowanie pilotażu.

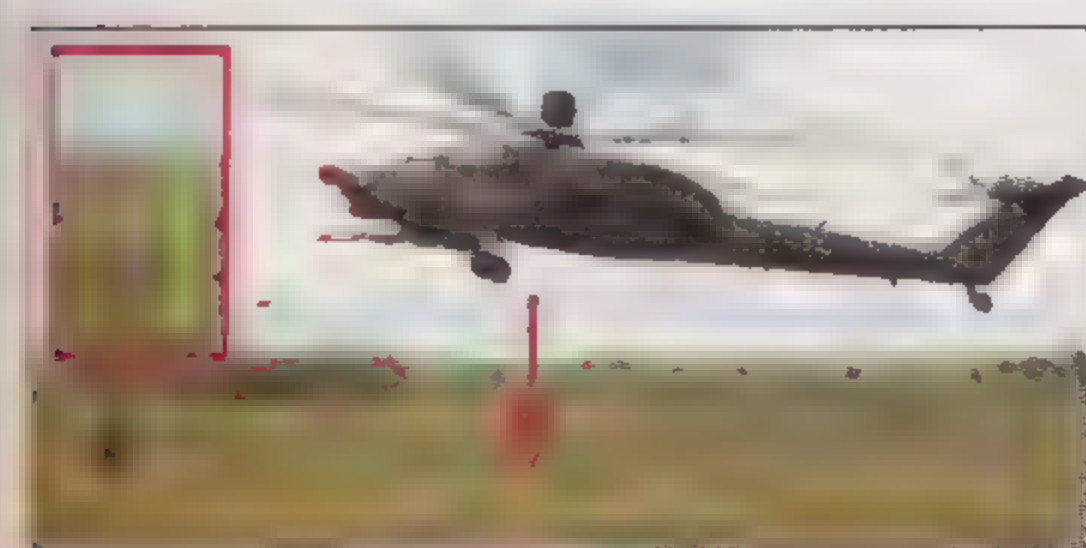
2 Nie wolno ani przez chwilę pozostawać w tym samym miejscu: bez przerwy obracamy się, zakręcamy, wznosimy i opadamy.

3 Mimo szaleńczego manewrowania koniec takiej akcji jest często tragiczny. Nic dziwnego, że w rzeczywistości żaden pilot tak nie lata.

## Uwaga, ziemia pod nami!



Po cofnięciu przepustnicy śmigłowiec zaczyna powoli opadać. W ten sposób lądujemy. Byle nie za szybko!



## Sierzancie, jak włączyć wsteczny?



Cofamy dżojstik, przepustnicę przesuwamy w położenie neutralne. Maszyna po chwili zaczyna lecieć do tyłu.



## Wychylamy się zza przeszkody



Gdy śmigłowiec jest w zawisie, pochylając dżojstik, powodujemy, że maszyna leci bokiem w lewo lub w prawo.



## Obroty na boki



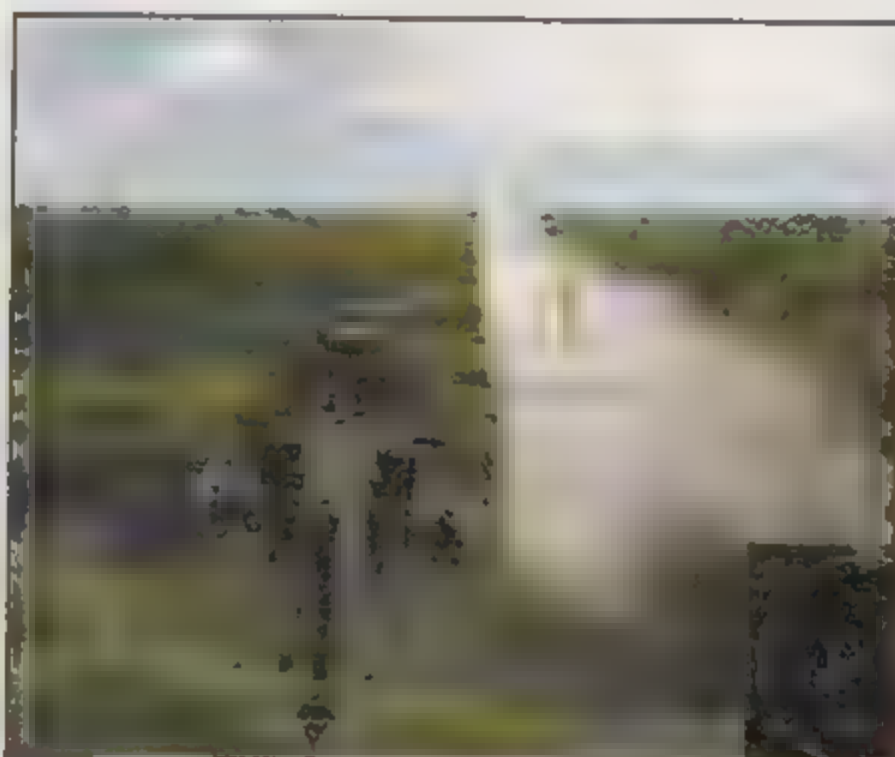
Klawiszami [4] i [6] na klawiaturze numerycznej obracamy wiszący śmigłowiec wokół osi pionowej.



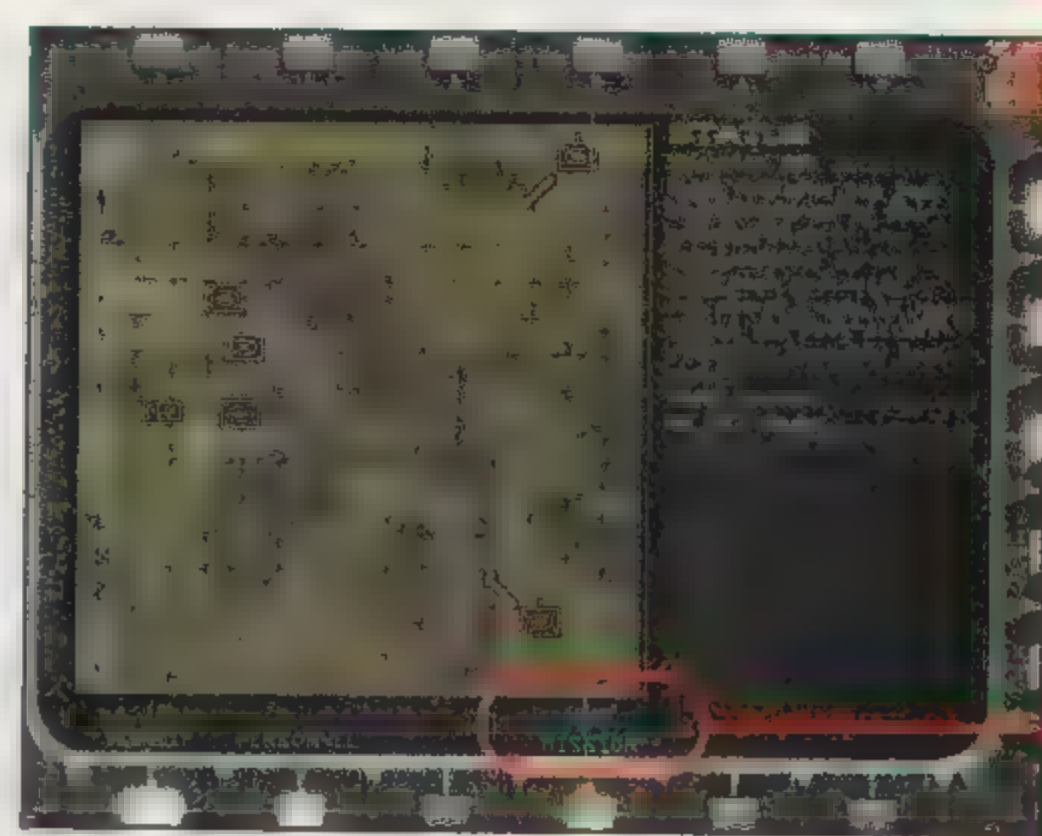
## Gramy na czas



**1** Taktyka snajperska wymaga cierpliwości, ale przynosi korzyści. Gdy tylko namierzamy pierwszego wroga, zatrzymujemy się i odpalamy w jego stronę rakietę kierowaną laserem. Po zniszczeniu pierwszego celu czekamy, aż strzelec namierzy następny i znów odpalamy rakietę. Warto wykorzystać ścianę lasu jako ochronę.

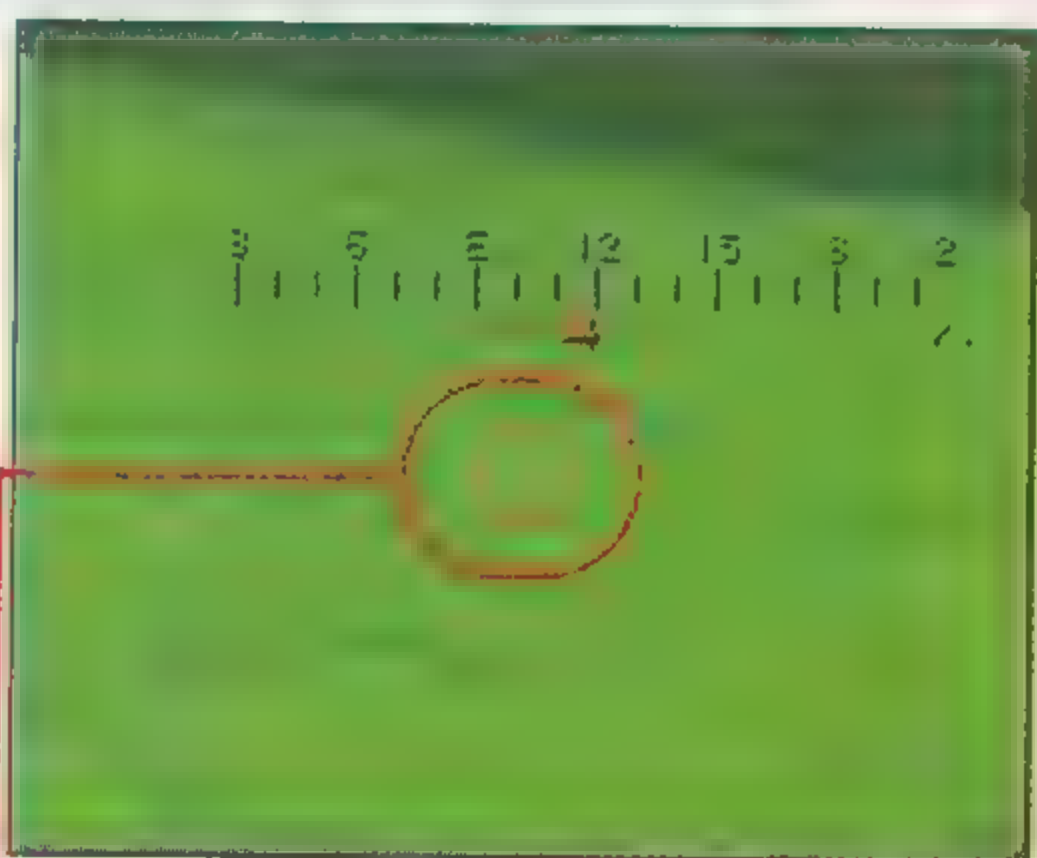


**2** Powtarzamy to, aż nikogo przed nami nie będzie. Dzięki temu oczyszczamy sobie drogę. Czasem da się przelecieć przez front bez zdraśnięcia!



**3** Gdy wypełnimy zadanie, pojawia się ramka z pytaniem, czy zakończyć misję. Po wciśnięciu klawisza [Y] przechodzimy do planszy, na której zapoznajemy się z wynikami naszej akcji bojowej. Do następnej misji przechodzimy, klikając na przycisk [X].

## Nasze uzbrojenie



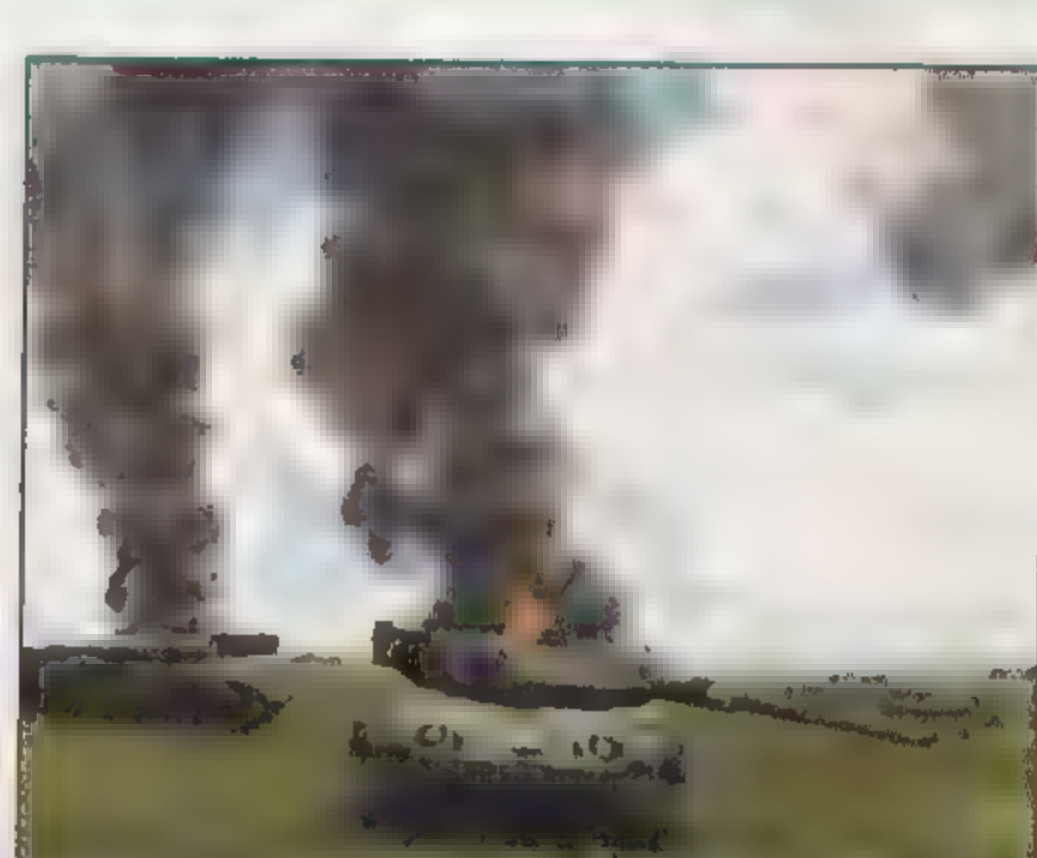
Podczas lotów nocnych lub w deszczu najlepiej włączyć noktowizor ([T]). Wrogie pojazdy są wyraźnie jaśniejsze od otoczenia. Niestety szczegóły krajobrazu nikną w zielonej poświacie.



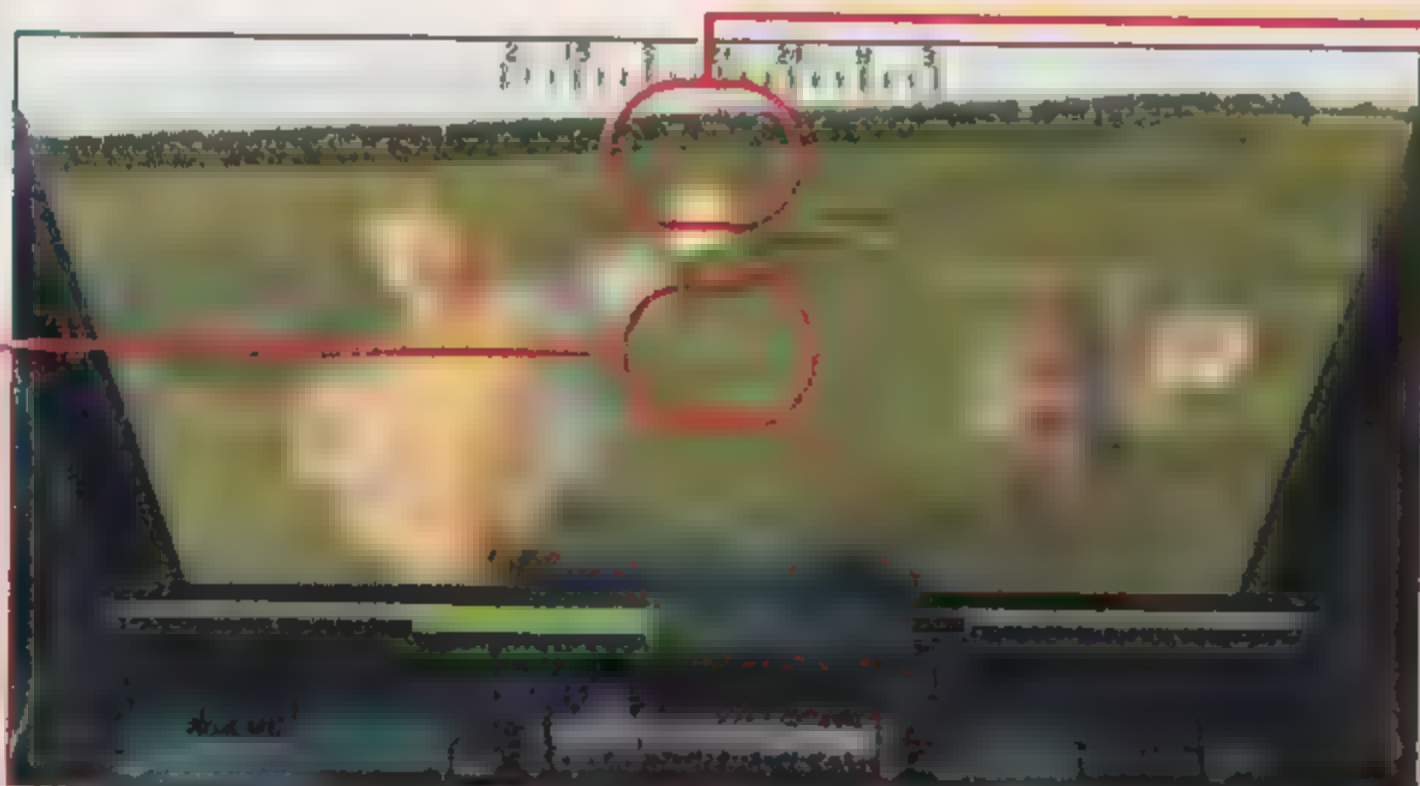
Czerwona ramka oznacza, że cel został namierzony. Od tego momentu jego chwile są policzone. Zastanawiamy się tylko, której broni użyć, aby wysłać wroga na lepszy świat.



Wciskając [F7] wybieramy rakietę przeciwpancerną naprowadzaną promieniem lasera lub podczerwienią. Same kierują się w stronę przeciwnika, nie musimy więc celować.



W prawym dolnym rogu widzimy czas, jaki pozostał rakiecie do uderzenia w cel. Zmiana tego napisu na [X] świadczy o włączeniu laserowego kierowania rakietą.



Rakiety kierowane wybieramy, naciskając klawisz [F6]. Najlepiej stosować je w ogniu walki, gdy nie ma czasu na podświetlenie celu laserem. Rakieta leci tam, gdzie wskazuje znaczek [X].

**RADA GIER:** Po unieszkodliwieniu wrogiego pojazdu strzelec obraca głowę, przeszukując okolicę. Nie lećmy więc za uciekającą w bok czerwona ramką obramowującą cel! Najbliższy wróg znajduje się tam, gdzie żółta ramka. Czekamy chwilę: jeśli strzelec nie spostrzeża zagrożenia, namierza cel obok żółtej ramki.

Jeśli podczas wyboru broni załadowaliśmy na pokład naszego śmigłowca różne typy ракет niekierowanych, po każdym wciśnięciu klawisza [F6] wybierany jest inny ich rodzaj.



Rakiety przeciwpancerne są skuteczną bronią przeciwko pojazdom opancerzonym...



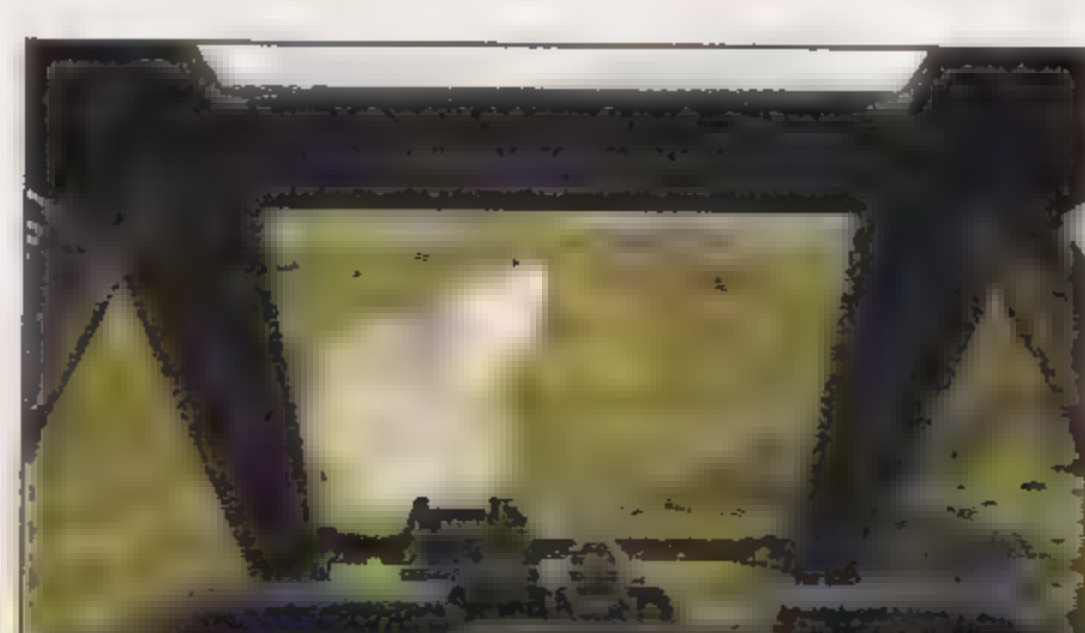
...zaś pociski rozpryskujące się – przeciw oddziałom piechoty i lekkim pojazdom (ciężarówkom).



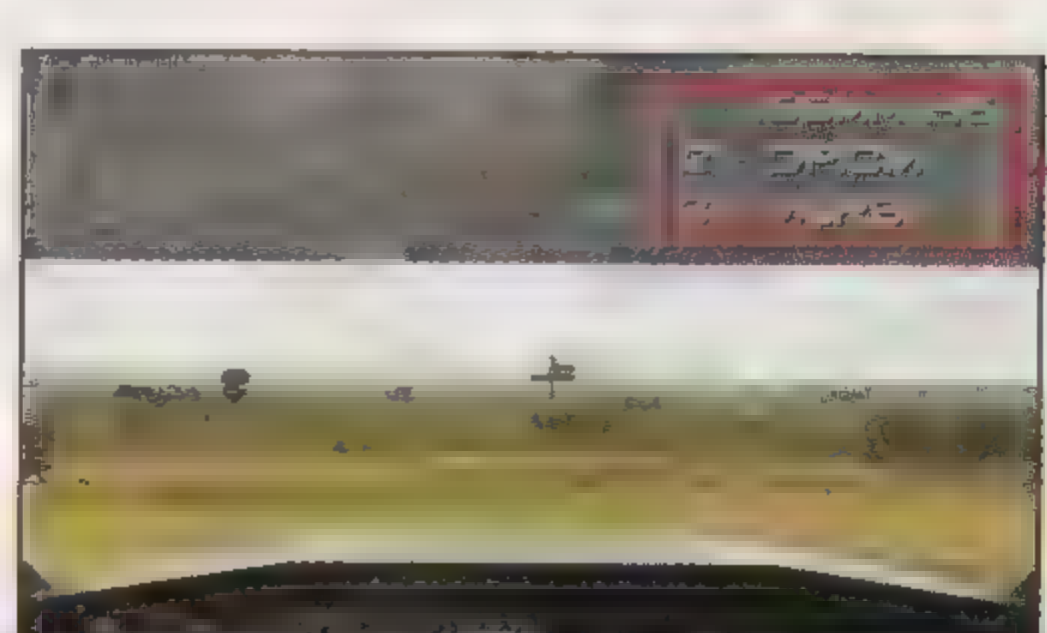
Rakiety powietrze-powietrze włączamy, wciskając klawisz [F8]. Namierzony samolot lub helikopter wygląda tak. Pojawienie się napisu [X] alarmuje nas o uszkodzeniu broni, której chcemy użyć. Wybieramy wtedy inną broń.



Gdy skończą nam się rakiety, pozostaje tylko działko (klawisz [F5]). Jego skuteczność jest niewielka, więc nie szarżujmy! Napis [X] wskazuje, że broń jest aktywna, ale nie widzi celu. Obracamy się tak, aby namierzany wróg znalazł się przed nami i wciskamy spust.



Jeżeli chcemy, aby rakiety niekierowane i działko były zwrócone w stronę celu, włączamy system kierowania laserowego (klawisz [B]). Odtąd nie musimy celować – robi to za nas automatycznie komputer podłączony do helmu, przez który patrzymy jako piloci.



Czasem możemy poprosić o wsparcie artylerii. Wciskamy [Z], zaznaczając krzyżykiem okolicę, na którą skierujemy ogień. Następnie wciskamy [Tab] i wybieramy opcję [X]. Pojawia się lista dostępnych baterii. Na reakcję artylerzystów chwilę czekamy.



**NOWA KSIĄŻKA**

**z serii**  
**Biblioteczka Komputer ŚWIATA**

## **Własna strona WWW**

- Jak łączyć tekst z grafiką
- Podstawy JavaScript
- Jak wykorzystać pliki i obrazki z internetu
- Formularze? Nic prostszego
- Muzyka na stronie WWW
- Porady webmastera
- Jak promować własną stronę



**Już w sprzedaży!**

**Dostępna w kioskach, księgarniach i EMPIK-ach**

Również w sprzedaży wysyłkowej. Formularz zamówienia w najnowszym wydaniu Komputer ŚWIATA i na stronie [www.komputerswiat.pl](http://www.komputerswiat.pl)

**Komputer Prostsze niż myślisz**



# Faust

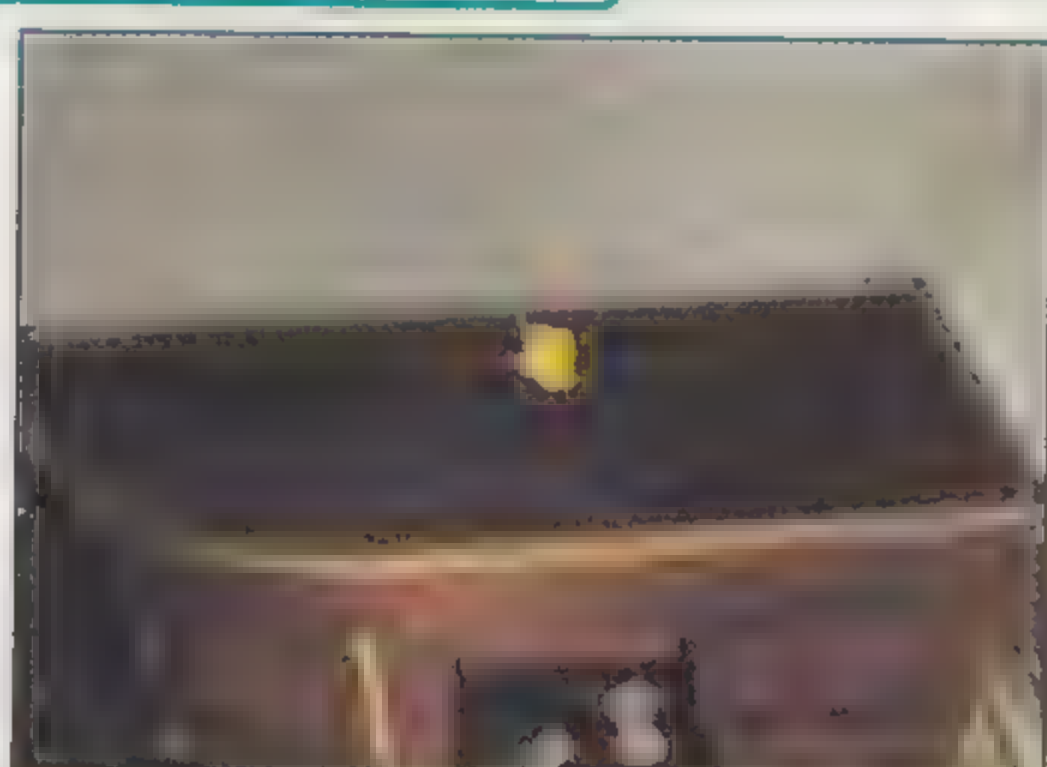
**Gra przygodowa na PC** | Walka o dusze niewinnych ludzi wchodzi w decydującą fazę. Oto druga część rozwiązywania gry, w której naszym przeciwnikiem jest sam diabeł

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

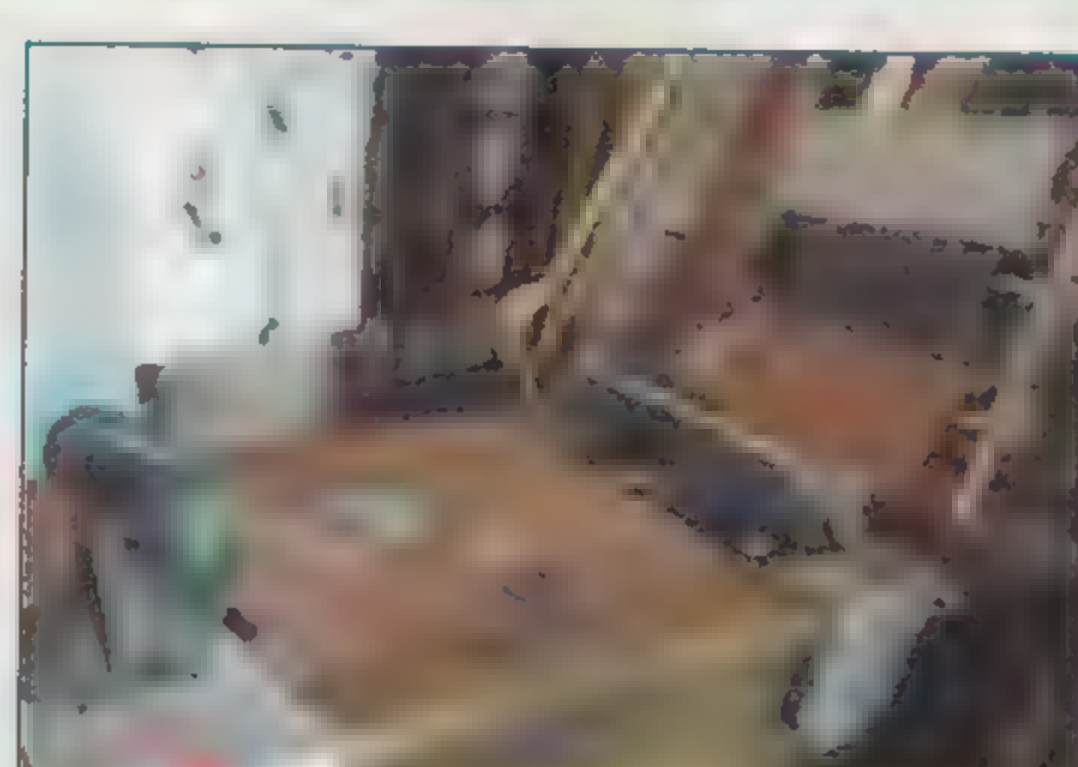
### Opowieść czwarta: Tajemniczy kochanek



**1** Podchodzimy do schodów i używamy Homunculusa na dźwigni znajdującej się u góry. Na placu skręcamy za fontanną w lewo i wyciągamy pawie pióra ze skrzynki na listy. Następnie otwieramy drzwi.



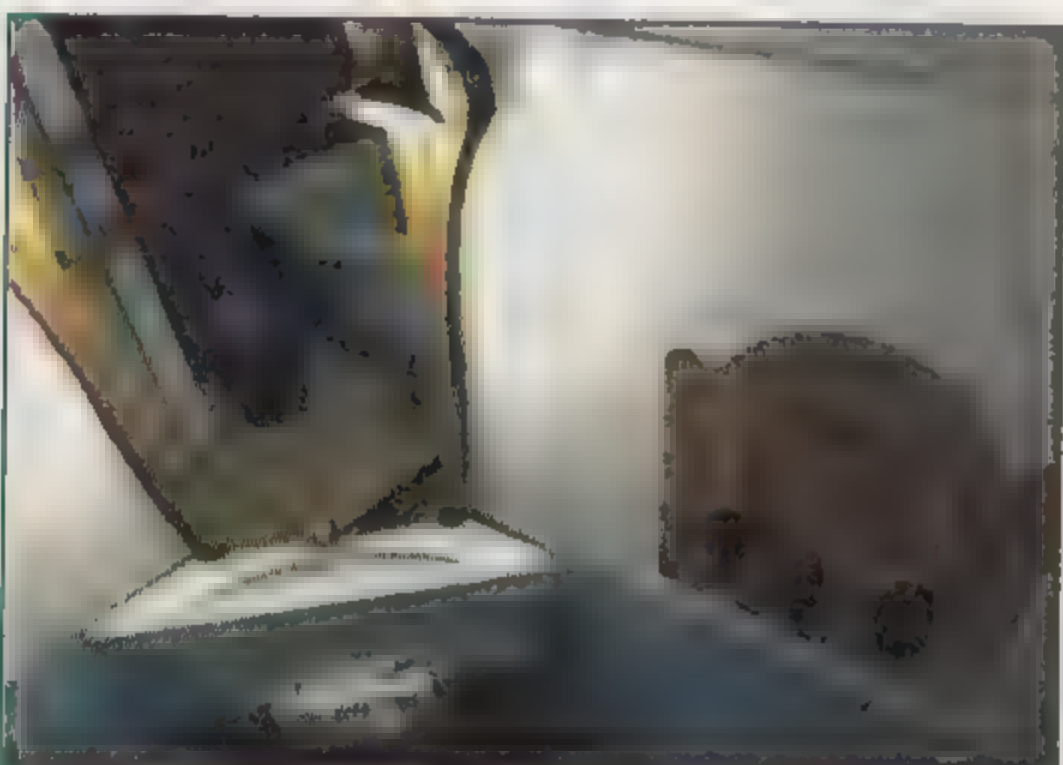
**2** Z prawej strony pomieszczenia stoi szafka z szufladami. Znajdujemy w niej sznurowadła i kratkę do oddychania. Zabieramy te przedmioty i podchodzimy do stołu krawieckiego stojącego po lewej stronie.



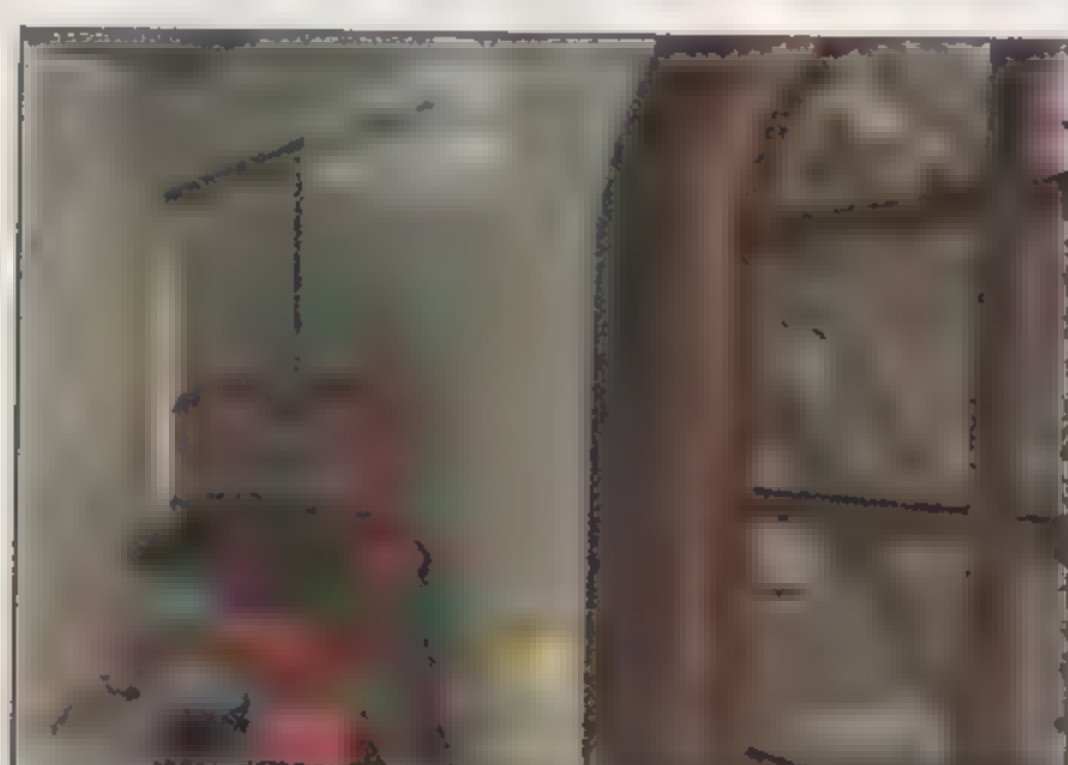
**3** Na stojaku po prawej są zwoje skór. Używamy umieszczonej najniższej rolki, by zdobyć kawałek grubej skóry. Wkładamy ją do przecinaka i podnosimy gruby pasek. Następnie odcinamy fragment skóry ze środkowej rolki.



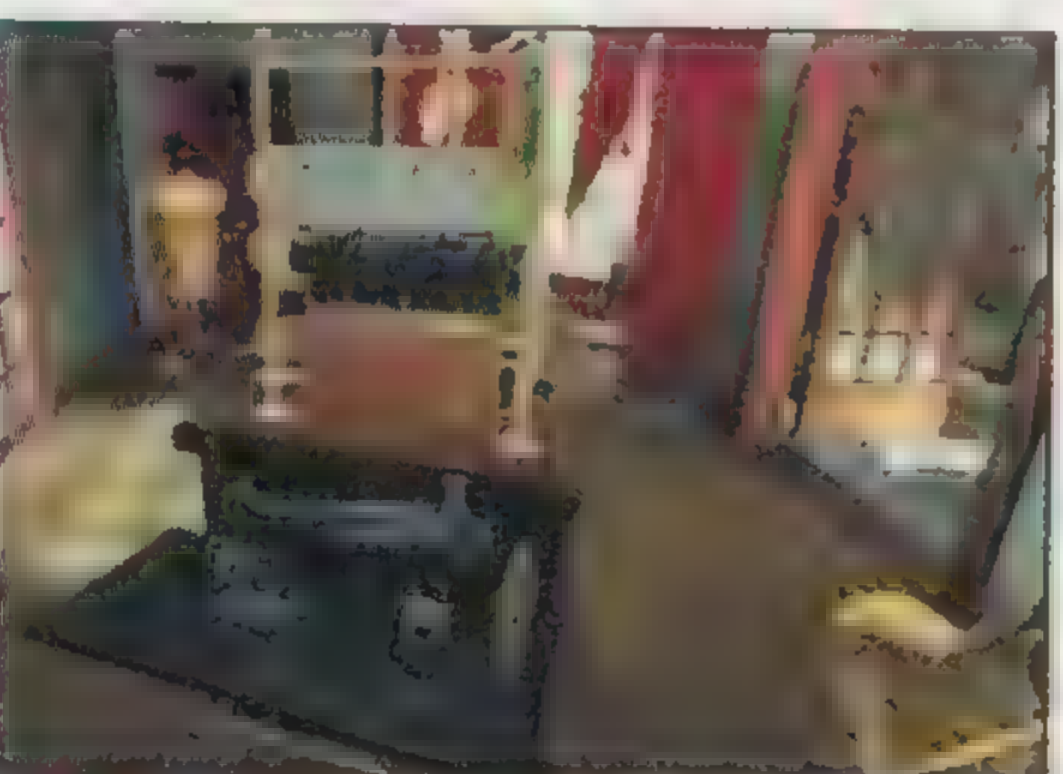
**4** Lekką skórę wkładamy do maszyny szatkującej. Otrzymane kawałki musimy podziurawić w maszynie tnącej. Zrobiwszy to, podnosimy przygotowane już fragmenty lekkiej skóry z dziurami.



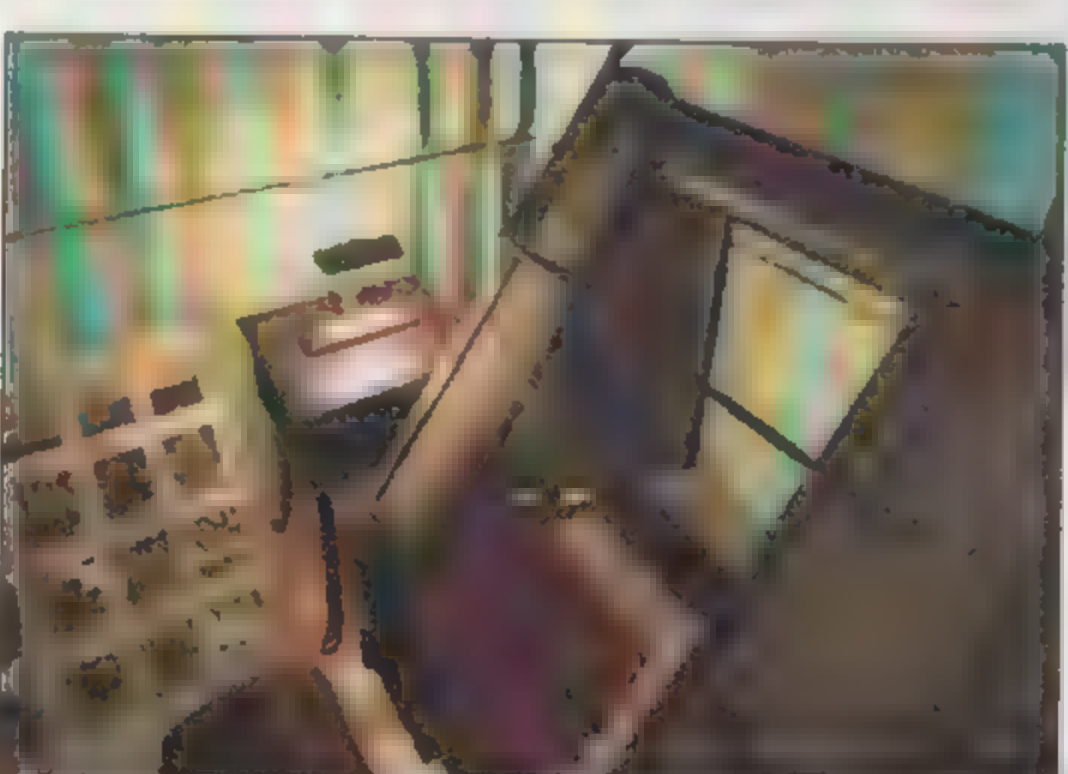
**5** Z drugiej strony stołu jest instrukcja, jak zrobić maskę. Czytam ją. Mamy też naprawić fontannę. Wchodzimy do łazienki. W szufladzie pod lustrem znajdujemy chusteczki i gazę.



**6** Za szklanymi drzwiami stoi sześć manekinów. Używamy pawich piór na bluzińcach, a kawałek grubej skóry – na Hannibalu. Wracamy do głównego pomieszczenia.



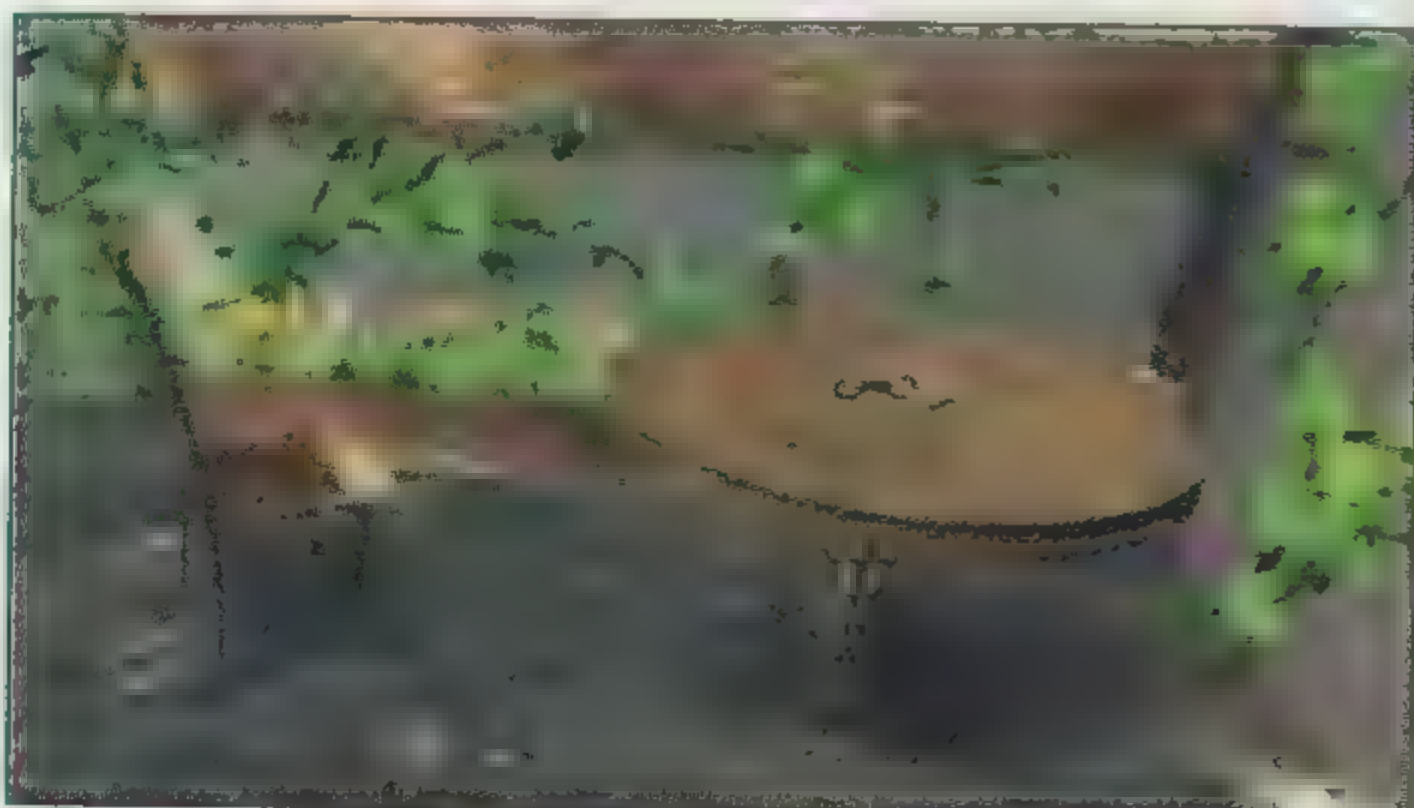
**7** Wkładamy kawałki lekkiej skóry z dziurami do maszyny do szycia. Używamy na nich sznurówek i kratki do oddychania. Podnosimy maskę i kierujemy się na górę, do pokoju z warsztatem tkackim.



**8** Spoglądamy na maszynę, by usłyszeć o kluczu w ogrodzie. Ponownie patrzymy obok i zauważamy zawiniętą chusteczkę. Otwieramy po kolei każdy jej róg i bierzemy znaleziony mały srebrny księżyc.



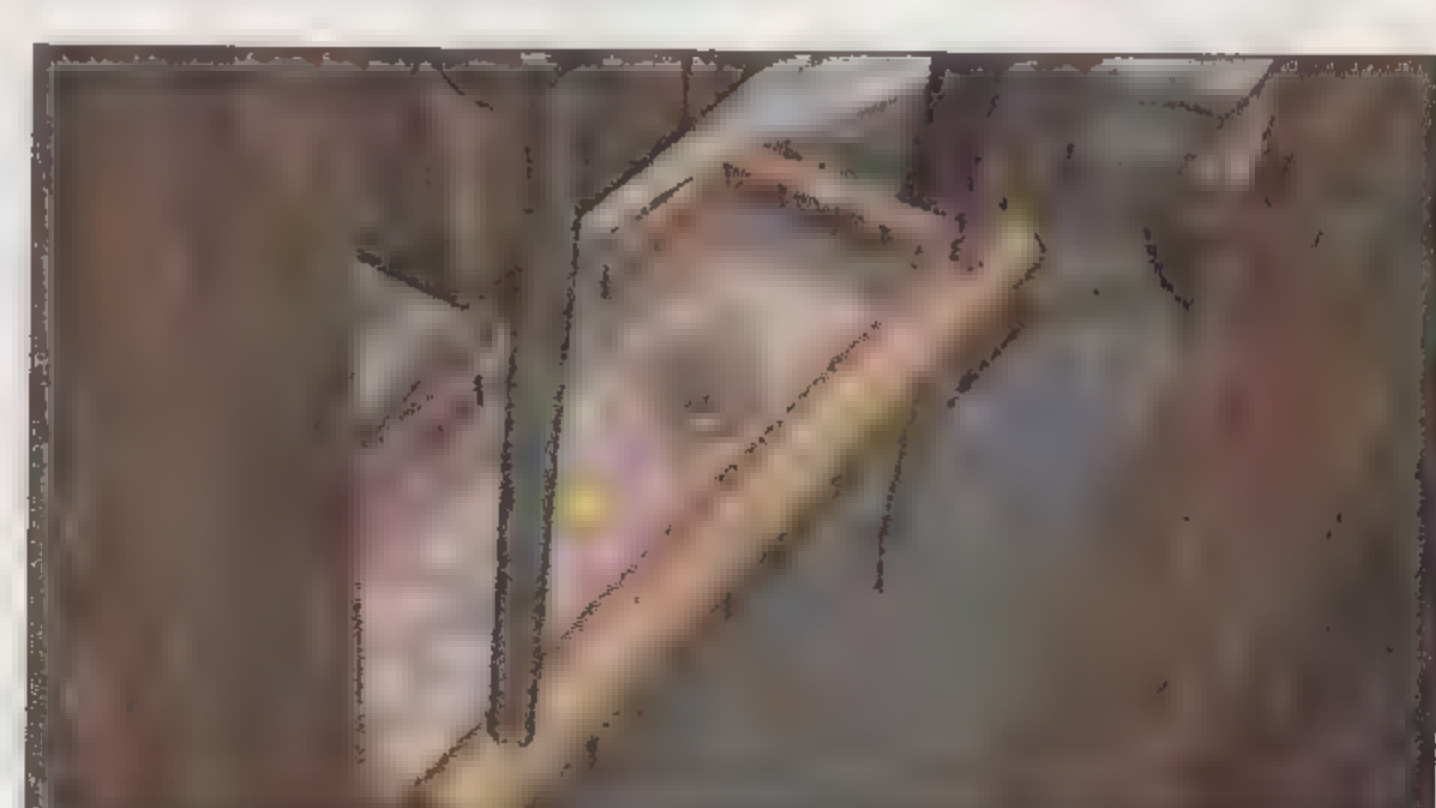
**9** Pod schodami na parterze kurtyna zasłania wejście do kuchni. Wewnątrz, pod aparaturą chemiczną, są szafki. Podnosimy mąkę. Przyglądamy się bliżej ogromnemu zegarowi i używamy księżyca na jego tarczy.



**10** Wychodzimy tajnym przejściem do ogrodu. Patrzymy na stół i zapisane na nim symbole. Wracamy na plac przed domem i spoglądamy na mechanizm fontanny. Wyjmujemy zatyczkę blokującą koło zębate i nalewamy wody do zbiornika.



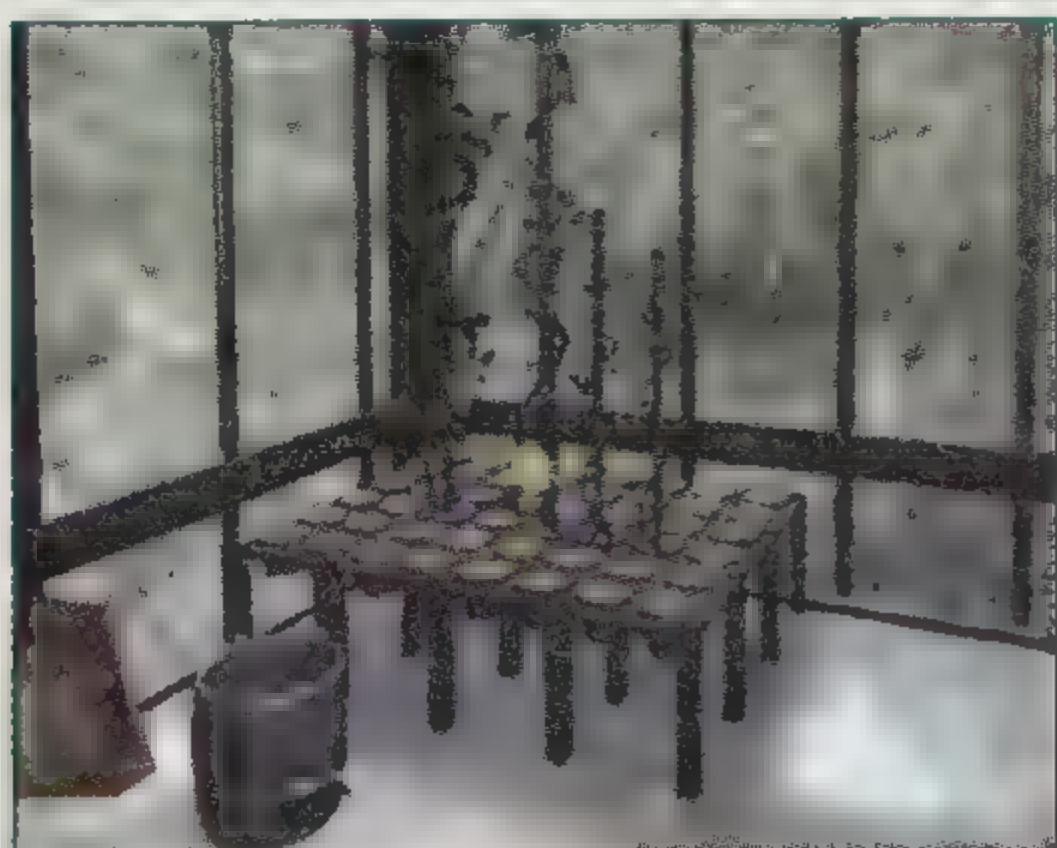
**11** Używamy przełącznika na głowie figurki podtrzymującej naczynie. W ten sposób spuszcza trochę wody. Wsypujemy mąkę do zbiornika i zapisujemy na kartce symbole, które się pojawiają. Jesteśmy coraz bliżej rozwiązania zagadki!



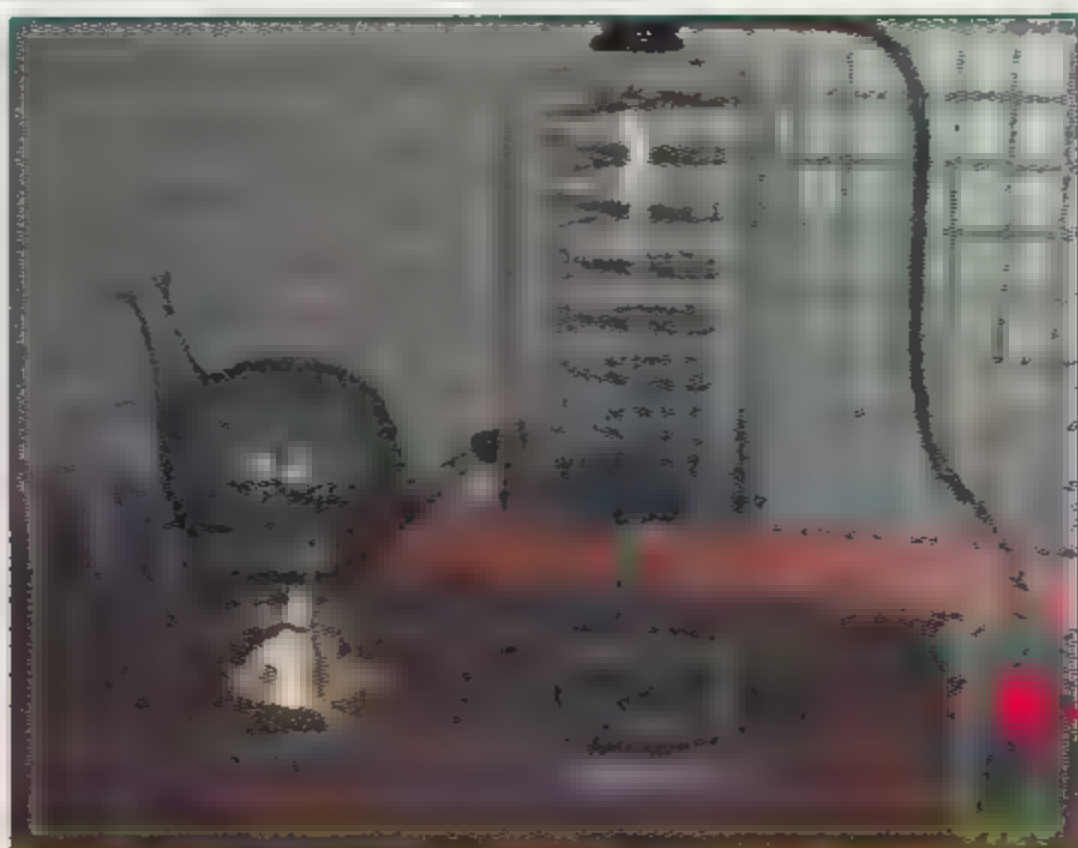
**12** Z tyłu szklanej bańki znajduje się korytko, a w nim naszyjnik – podnosimy go. Wracamy do ogrodu. Zrywamy liść z hodowli roślin w rogu altanki. Wciskamy na stole te symbole, które widzieliśmy w fontannie (w kolejności od lewej).



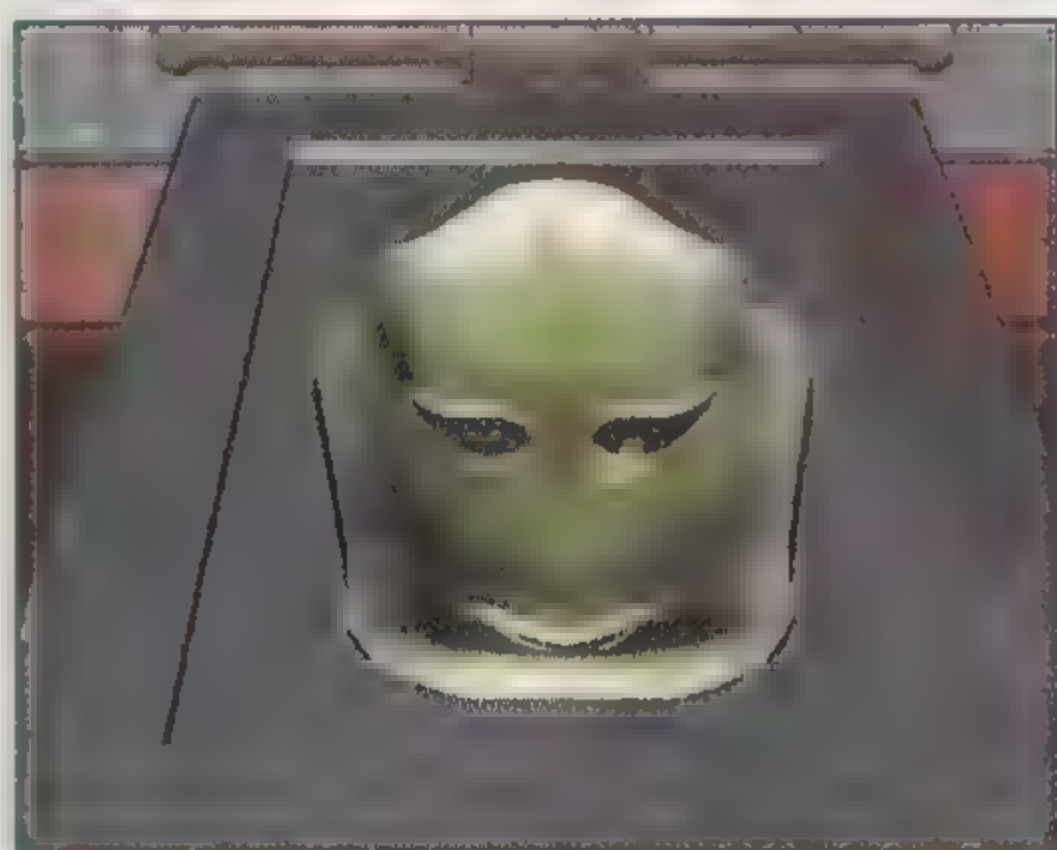
## Opowieść czwarta: Tajemniczy kochanek



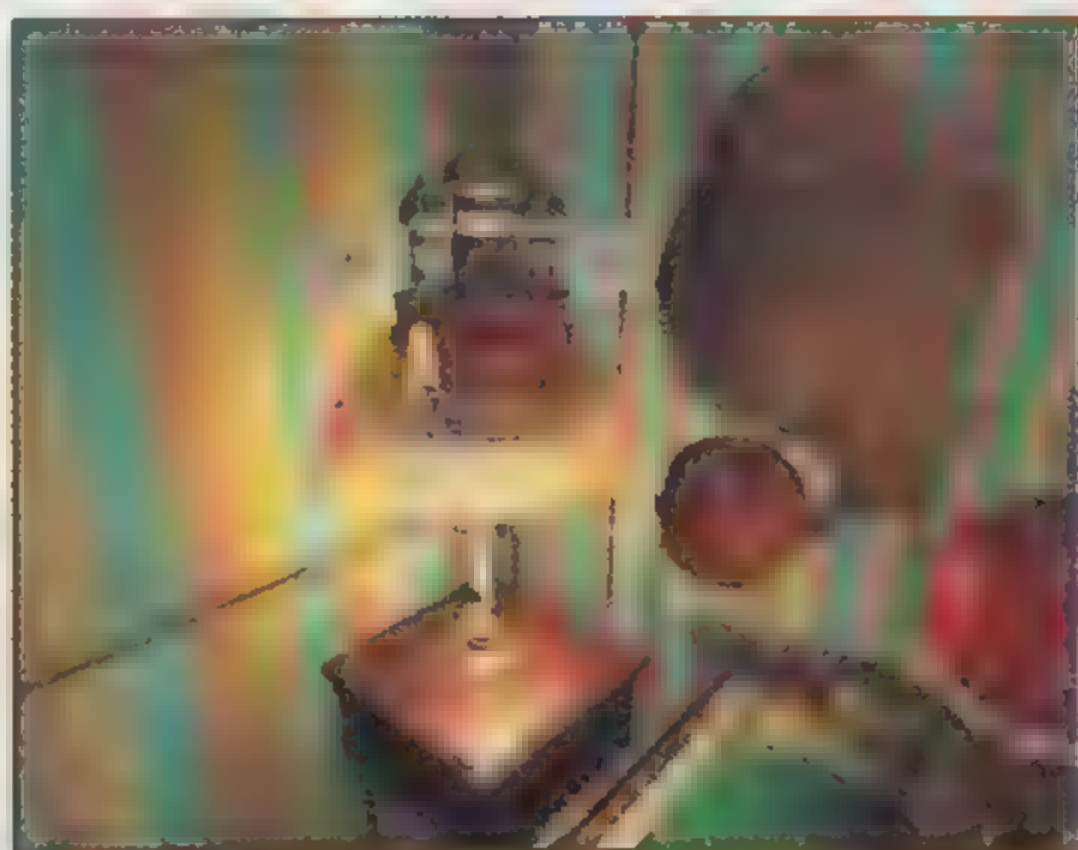
**13** Używamy drzew, by przenieść się w różne pory roku. Po każdej podróży zrywamy liść z miejsca, gdzie zdobyliśmy pierwszy. Gdy już będziemy mieli wszystkie cztery, wracamy do kuchni.



**14** Usuwamy korek z szyjki kolby po lewej i wrzucamy do niej liście. Zapalkami zapalamy znajdujący się pod nią palnik. Następnie bierzemy napełnioną miksturą zlewkę z prawej części laboratorium.



**15** Otwieramy leżące obok metalowe pudełko. Wkładamy do niego maskę oraz gazę, nalewamy miksturę i zakrywamy całość chusteczkami. Podnosimy maskę i zakładamy ją na twarz manekinowi Franka.



**16** Idziemy do pomieszczenia z maszyną tkacką. Zapalamy świeczkę na stole. Gasimy ją, gdy poruszający się aniołek staje się widoczny. Zdejmujemy z niego pierścień. W bibliotece dotykamy regału z lewej strony drabiny.



**17** Zdejmujemy wszystkie książki z ukrytego panelu i ustawiamy je ponownie w takiej kolejności, by tworzyły napis: I Theodore lost hope in 1917 and signed a contract with Mefisto. O to chodziło!

## Opowieść piąta: Coś z tygrysa



**1** Wchodzimy do namiotu i podchodzimy do zegara. Zdejmujemy z niego cylinder i montujemy na stole do ruletki. Czytamy napis na tablicy stojącej na lewo od zegara.



**2** Na kole ruletki ustawiamy kolejno liczby: czerwona 19, jasnoniebieska 0, czarna 22, czerwona 7 i czerwona 19. Pamiętamy, by po każdej liczbie wcisnąć żółty przycisk nad tarczą.



**3** Spod podniesionego stołu, do gry wydajemy bicz i szpulę. Podchodzimy do wejścia i odwracamy się w prawo. Otwieramy szafkę z butelkami stojącymi na górnej półce.



**4** Wcisniamy korki butelek na górnej półce w kolejności od lewej: czwarta, druga, trzecia, czwarta, czwarta. Podnosimy klucz i przyglądamy się półce. Zdejmujemy szczura z łóżka i wchodzimy na nie. Spoglądamy na urządzenie z prawej strony.



**5** Wkładamy szczura do bębna maszyny. Klikamy na luźny kabel. Następnie, nie puszczać przycisku myszki, wsuwamy go w zatyczki od góry. Używamy bicia na maszynie, sprawiając, że szczur zaczyna biegać. W ten sposób generujemy prąd!



**6** Zdejmujemy obraz ze ściany za łóżkiem i kluczem otwieramy ukrytą za nim szafkę. Wkładamy szpulę do projektora i włączamy zasilanie. Po filmie podchodzimy do lustra, patrzymy w nie i uważnie zapamiętujemy pojawiające się twarze.

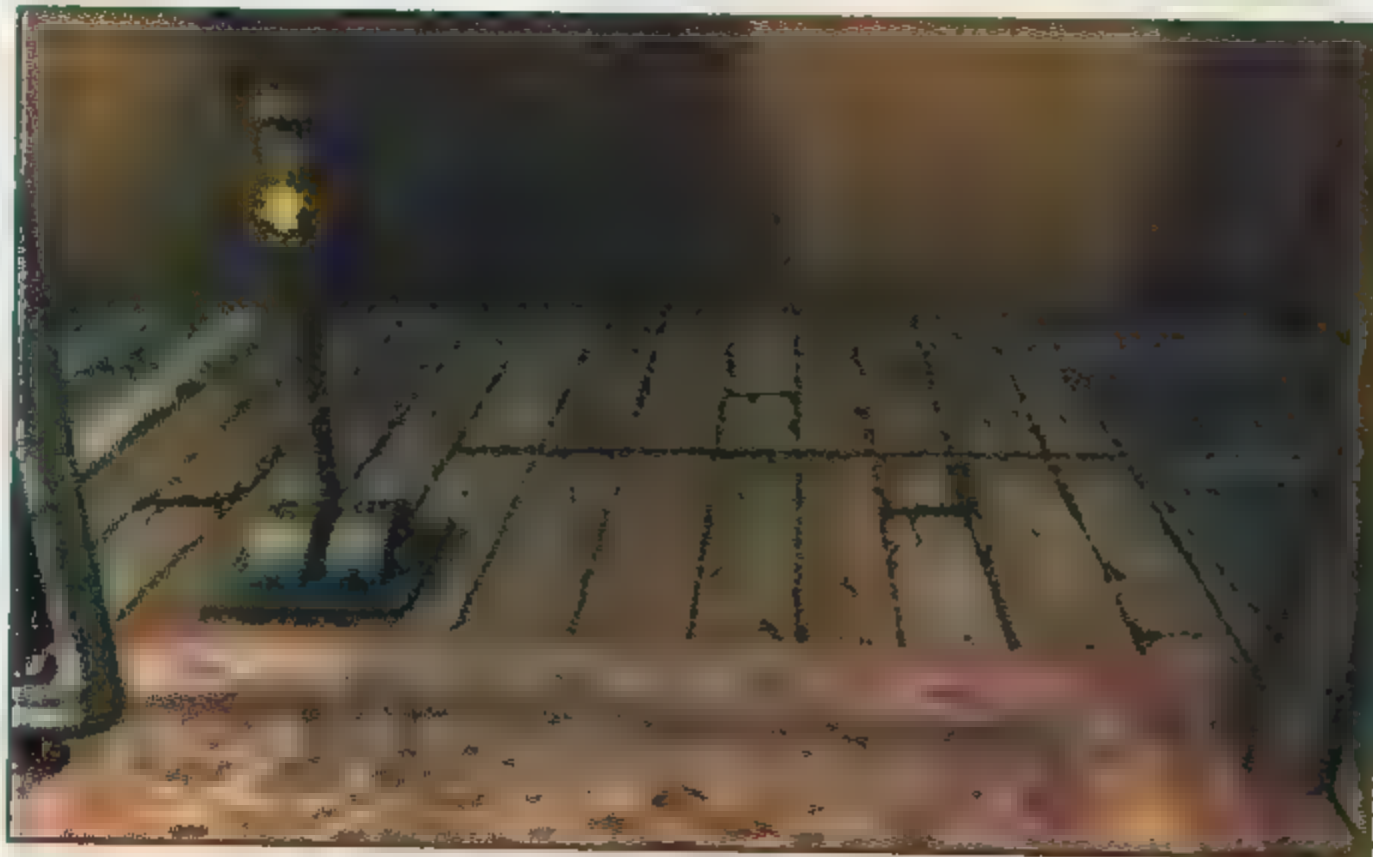


**7** Z prawej strony lustra stoi duża skrzynia. Otwieramy ją i wydajemy ze środka dźwignię, którą montujemy obok plakatu przy wejściu. Przedstawiamy dźwignię i bierzemy do ręki bicz. Przed nami zaczynają się pojawiać kolejne twarze.



# Faust

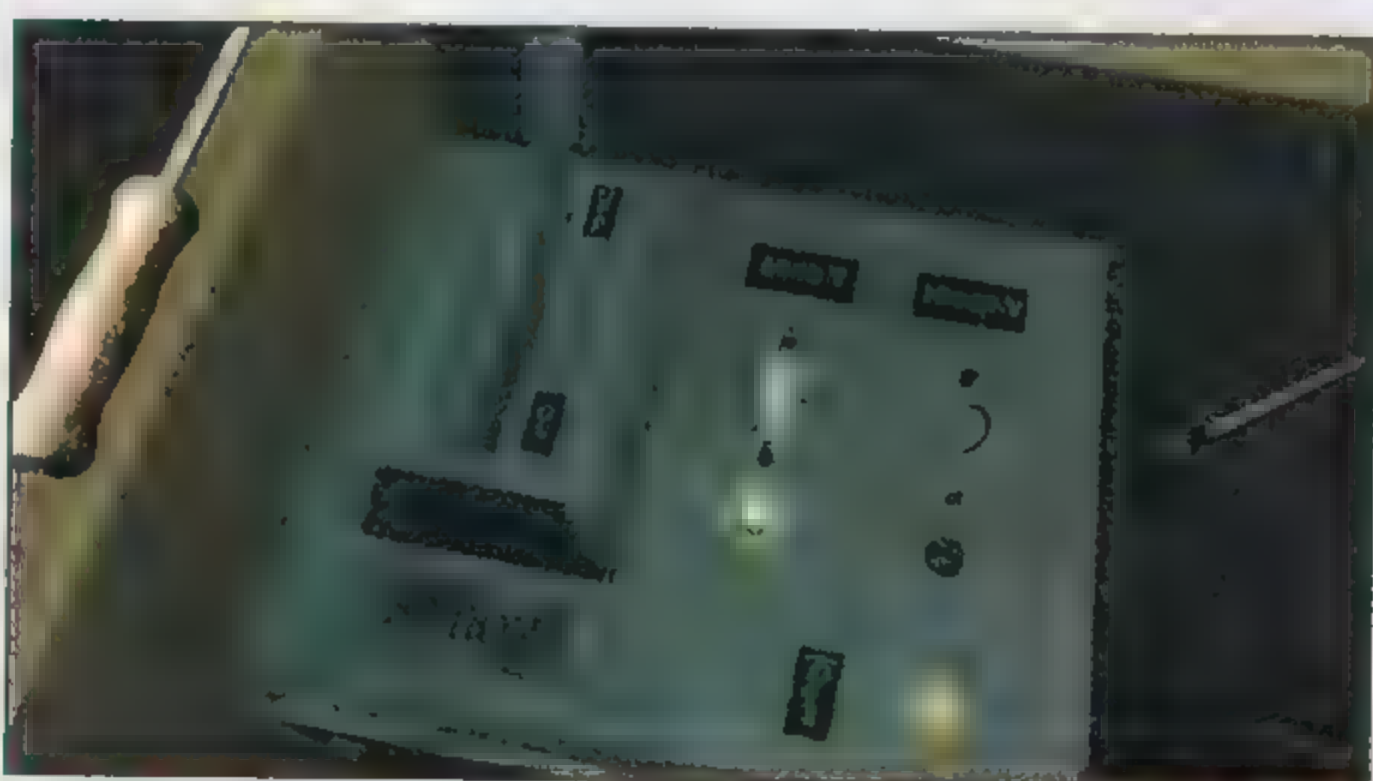
## Opowieść piąta: Coś z tygrysa



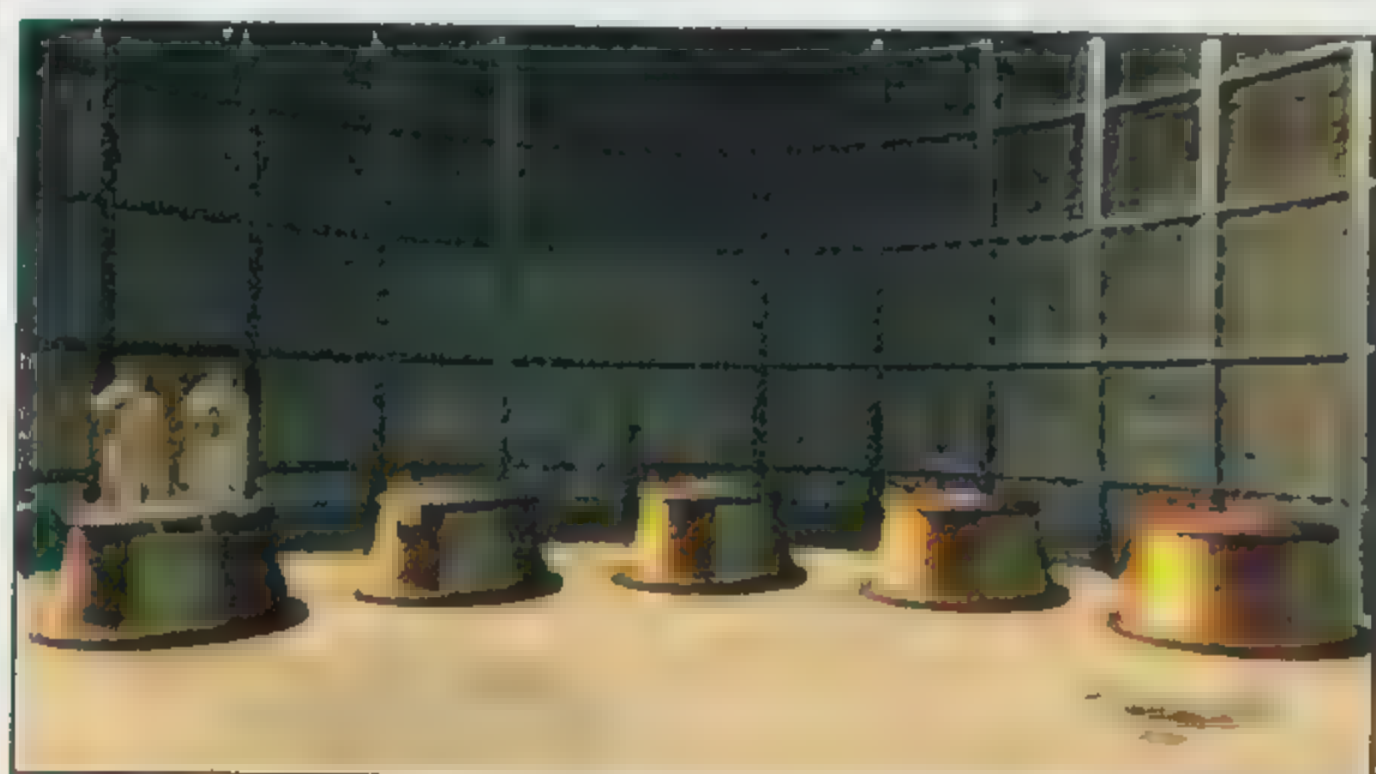
**8** Uderzamy biczem podobizny, które widzieliśmy w lustrze. Jedna twarz jest nowa – ona musi pozostać nietknięta. Jeżeli nie popełniamy błędu, zostajemy przeniesieni do karuzeli.



**9** Podchodzimy do niej i przesuwamy się o jeden krok na prawo. Spoglądamy na konia z lewej strony i bierzemy pierścionek wiszący u jego pyska. W budce z biletami jest urządzenie zasilające.



**10** Wkładamy pierścionek w wolne miejsce i przestawiamy dźwignię. Gdy mechanizm staje, wchodzimy w drzwi pośrodku karuzeli. Idziemy do klatki i podnosimy naszyjnik leżący obok kości.



**11** Podwójnymi i pojedynczymi uderzeniami bicia sprawiamy, że zwierzęta jednocześnie wskakują na środkowy stolik. Schodzimy do dziury i czytamy list leżący za kamieniem obok skrzynki.

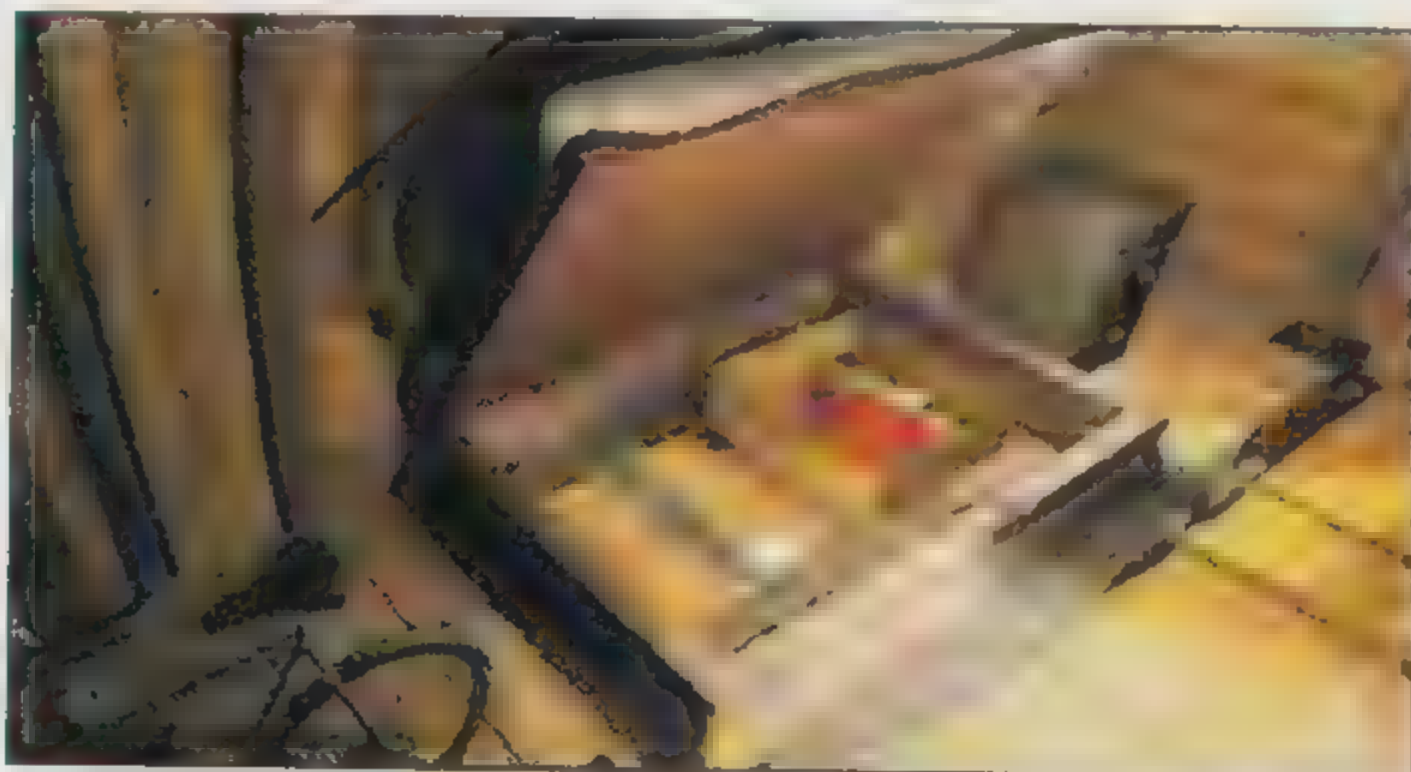


**12** Podchodzimy do kasy i próbujemy otworzyć drzwi. Bierzemy bilet i wchodzimy do kina. W pokoju projekcyjnym podnosimy taśmę i montujemy ją na projektorze. Wychodzimy z pomieszczenia z uśmiechem na ustach.

## Opowieść szósta: Metrowy Robin Hood



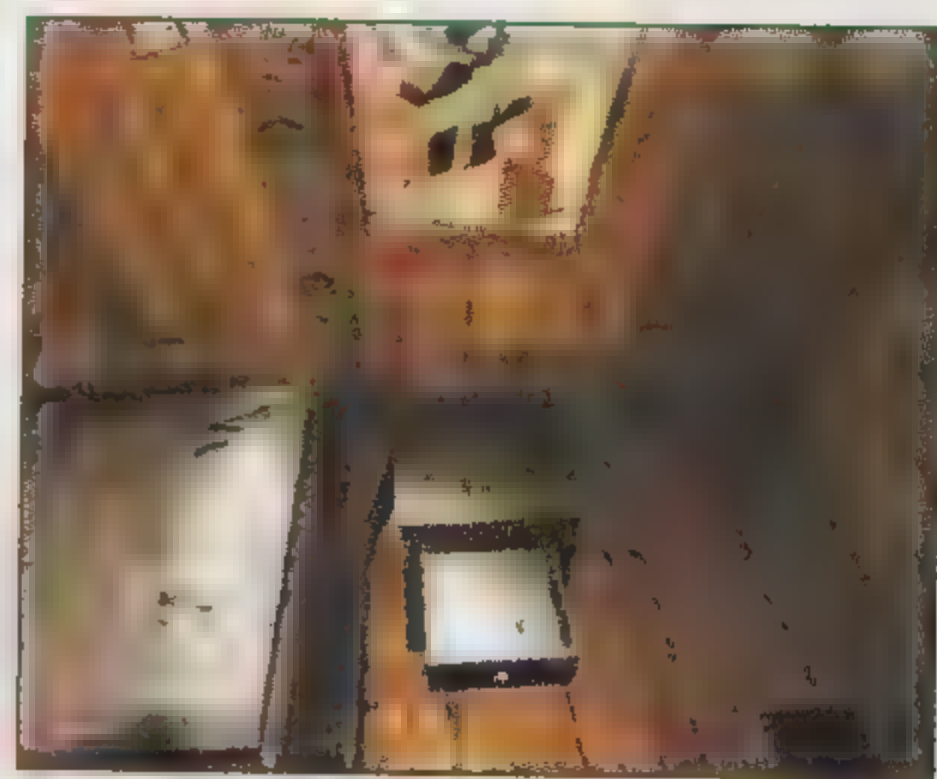
**1** Podchodzimy do worka treningowego i używamy na nim Homunculusa. Odwracamy się w lewo, ale nie podchodzimy bliżej. Wstawiamy Homunculusa pomiędzy drzwi a framugę i wchodzimy do środka.



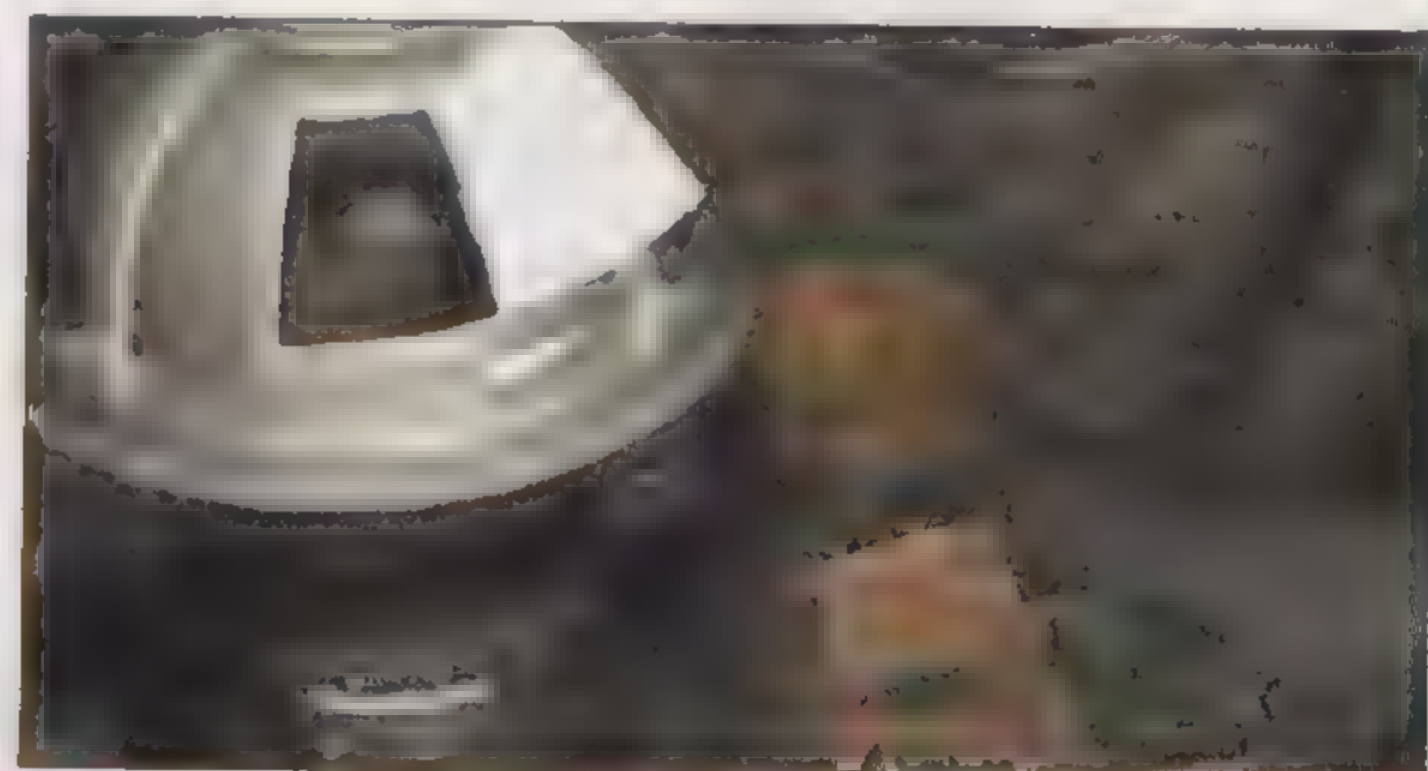
**3** Przesuwamy pudełko i wpisujemy szyfr do tajnego przejścia: 11193. W piwnicy wyciągamy kurek z lewej beczki w środkowym rzędzie. Podnosimy butelkę i starą gazetę z wiadra. Przechodzimy za stos drewna, odwracamy się i podnosimy wiadro.



**5** Wracamy do góry i podchodzimy do zlewu. Odkręcamy lewy kurek i napełniamy butelkę whisky. Zakręcamy kurek i schodzimy do piwnicy. Używamy kureka na dziurze w środkowej beczce w najniższym rzędzie. To tajne przejście! Wchodzimy do tunelu.



**2** Spoglądamy w prawo na plakat. Z szuflady wyciągamy pierścień oraz medalion. Bierzemy polano i używamy pierścionka na pokrywie stosu drewna. Zbliżamy się do roweru. Zakładamy łańcuch na tylne koło i klikamy na kierownicę.



**4** Napełniamy wiadro melasą z prawej beczki ze środkowego rzędu. Podnosimy pokrywę pieca i wlewamy do środka zawartość wiadra. Zamykamy pokrywę. U dołu wkładamy do środka polano i starą gazetę. Całość podpalamy zapalkami.



**6** Podnosimy kij po lewej i wchodzimy do łazienki. Otwieramy apteczkę i patrzymy na lekarstwa. Gdy skończymy, dzwoni telefon. Wchodzimy do części sypialnej i skręcamy w prawo. Podnosimy słuchawkę.



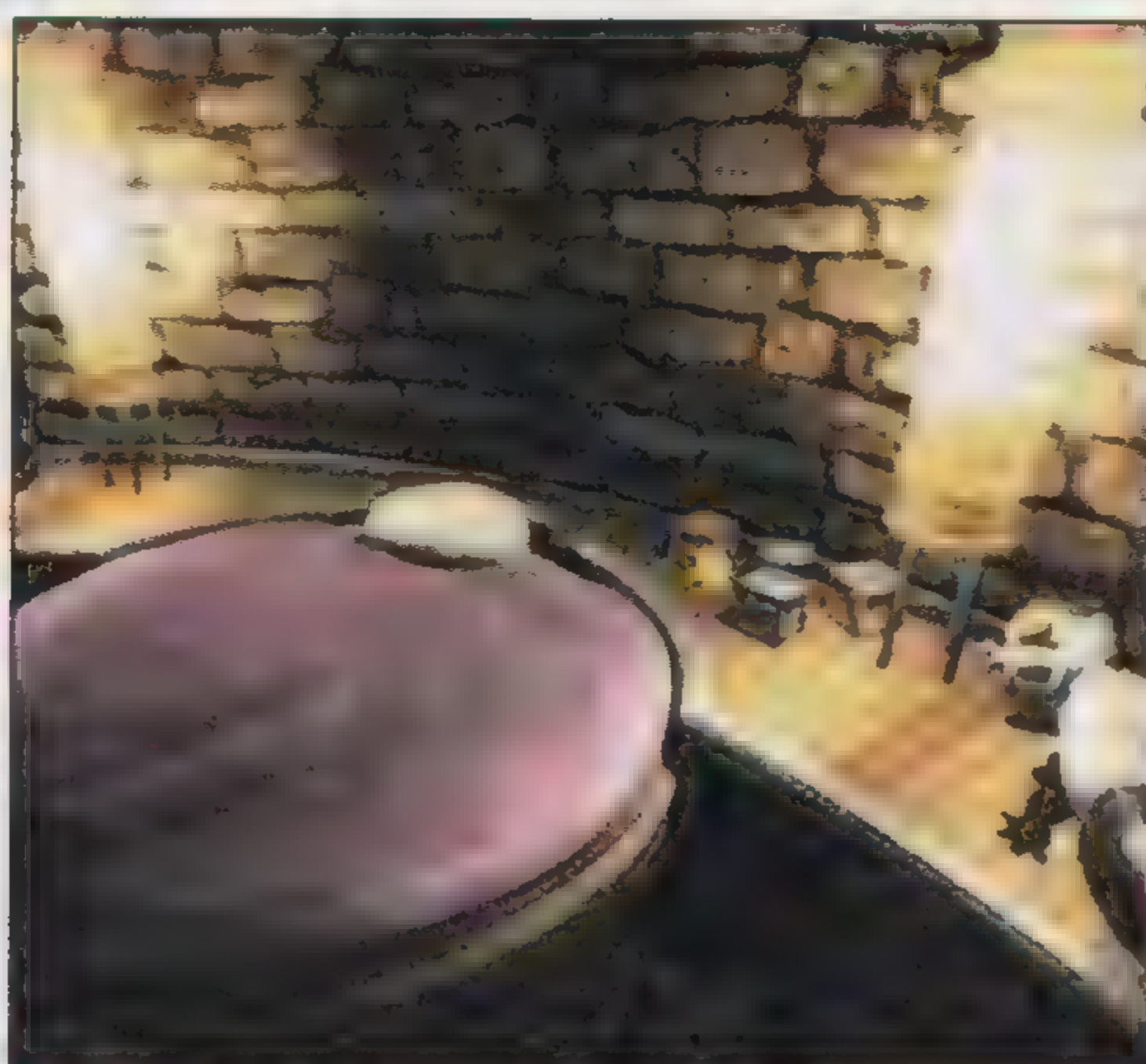
**7** Wracamy do góry i nalewamy wódki do szklanki na stole. Gramy w pokera. Próbuje dobierać karty do dwóch par. Cierpliwości: wykonujemy zadanie, gdy wygrywamy dwa z trzech rozdań.



## Opowieść siódma: Arcydzieło Gizeli



**1** Wchodzimy do mieszkania i patrzymy na plakat z Gizelą po prawej. Podchodzimy do wanny i oglądamy korek. Bierzymy klucz i otwieramy drzwiczki z tyłu wanny. Przesuwamy wskaźnik na 550.



**2** Spod poduszki wyciągamy łyżkę. Bierzymy cztery klocki leżące obok łóżka. Podnosimy misia z podłogi i wyjmujemy klucz z kieszeni ubranka lalki. Podchodzimy do lodówki i otwieramy ją.



**3** Z zamrażarki wyciągamy gazetę i patrzymy na drzwi lodówki. Pod butelkami kładziemy klocki w następującej kolejności: jabłko, cola, mentol, grenadina. Z górnej półki drzwi wyjmujemy łańcuch.



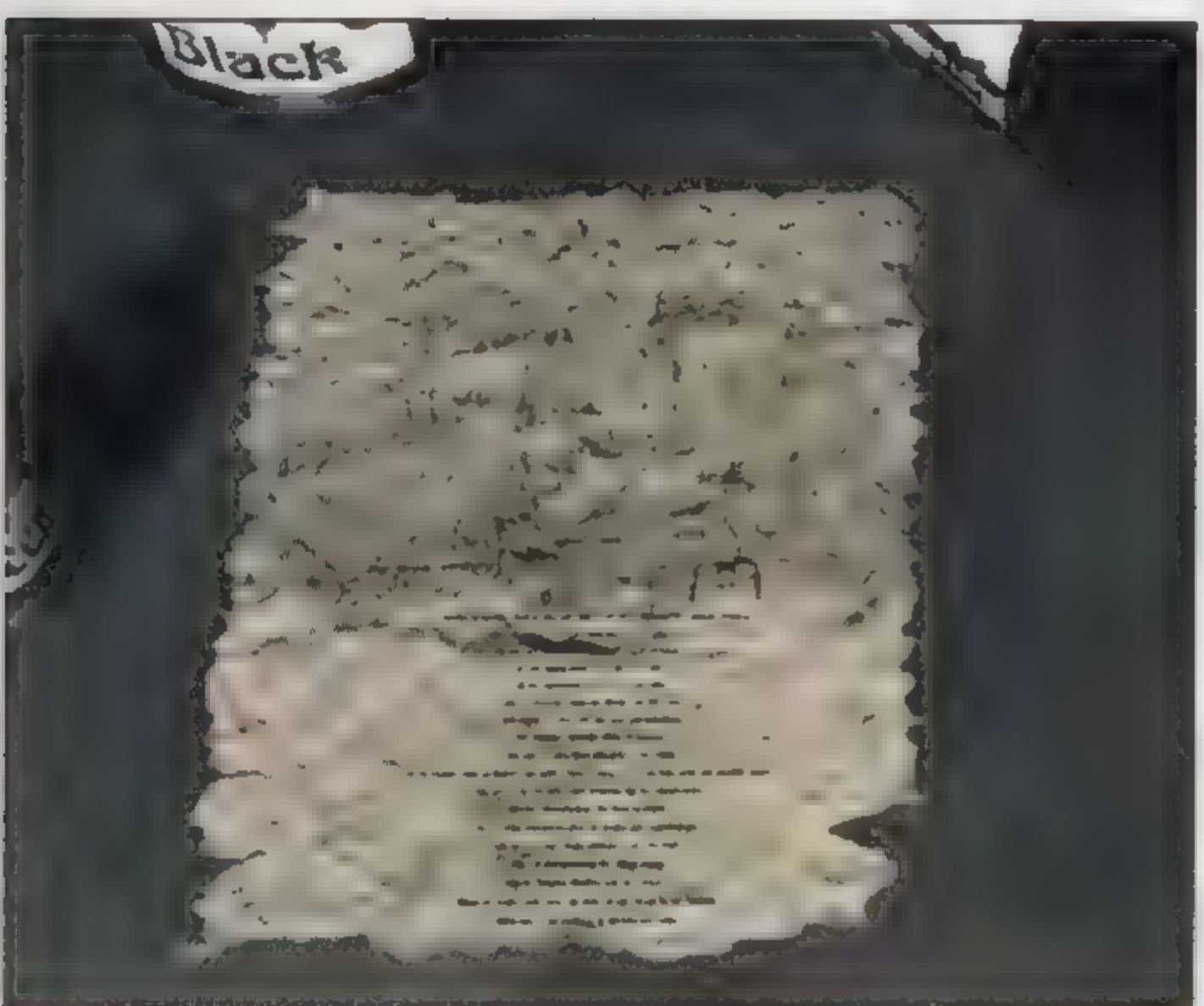
**4** Spoglądamy nad lodówkę i mocujemy łańcuch na oczku. Podchodzimy do piekarnika. Wkładamy zamrożoną gazetę do garnka, przekręcamy kurek i zapalamy gaz zapalnikami. Zamykamy kurek i czytamy list.



**5** Używamy misia na mechanizmie wiszącym nad siecią. Włączamy urządzenie – lodówka się podnosi. Wchodzimy do tunelu i na skrzyżowaniach zawsze skręcamy w lewo lub zawsze w prawo. Dochodzimy do laboratorium Franka!



**6** Spoglądamy w prawo i zabieramy malowidło znajdujące się na ścianie. Otwieramy żółwia i czytamy ukryty w nim wycinek gazety. Podchodzimy do biurka i wyjmujemy z szuflady stojącego na nim pudełka kawałka obrazu.



**7** Rozkładamy kawałki obrazu na lewej części stołu i zbieramy. Rozkładamy je ponownie w następujący sposób: lewa kolumna od góry – 1,2,6, prawa kolumna od góry – 4,5,3. Zwracamy uwagę na górną, a potem na dolną część obrazka.



**8** Podchodzimy do kasy i wyjmujemy pocztówki z lewej ściany. Kładziemy je na blacie w kolejności od lewej: wyspa miłości, wielki wynalazca, odwiedź nas, zaklęta wyspa, wielkie atrakcje, simbrownictwo, wanna Gizeli.

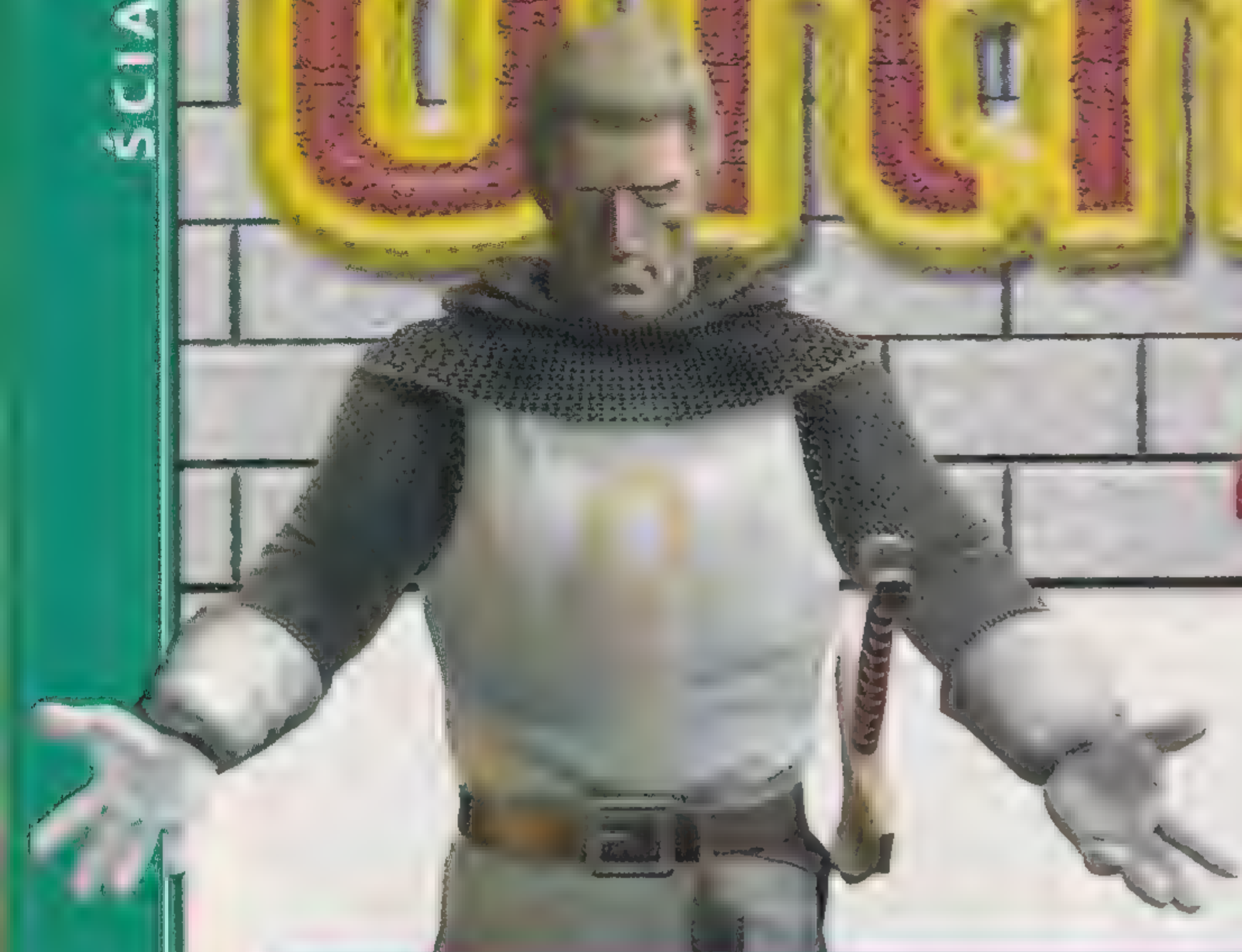


**9** W ostatnim akcie musimy zdecydować o losie parku. Sami wybierzmy zakończenie! Gdy zdecydujemy się na odmowę sprzedaży parku, używamy ołówka na kupującym. Gdy zaś zdecydujemy się na ten krok, używamy ołówka na kontrakcie. Zadanie wykonane – uratowaliśmy siedem dusz!



# Ultima IX

## Ascension



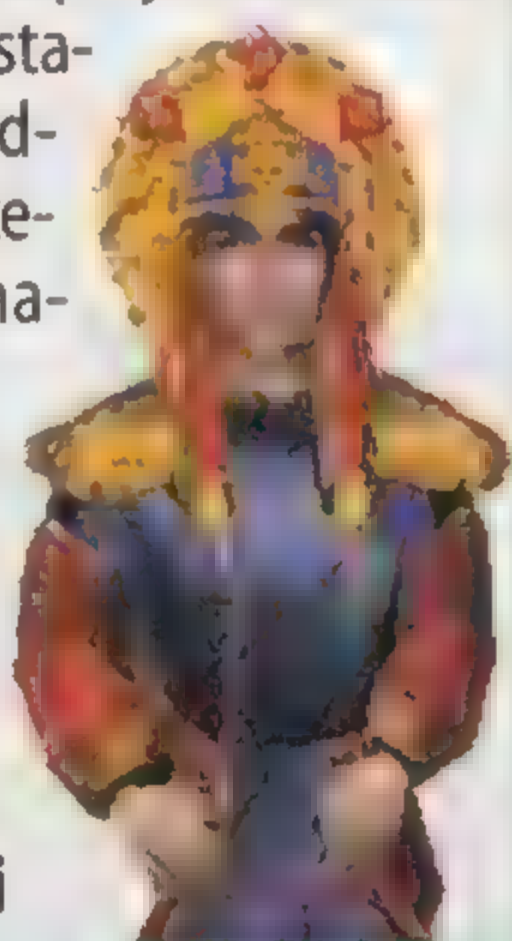
**Gra fabularna na PC** | Przepowiednie mówią, iż Avatar, uosobienie cnót, po raz ostatni staje w obronie Britannii. Jego przeciwnikiem jest bestia z innego wymiaru. Na szczęście bohater ma po swej stronie silnych sprzymierzeńców, a wśród nich **GRY**, które podpowiadają, jak wygnać zło z Britannii

### NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

#### Podstawy

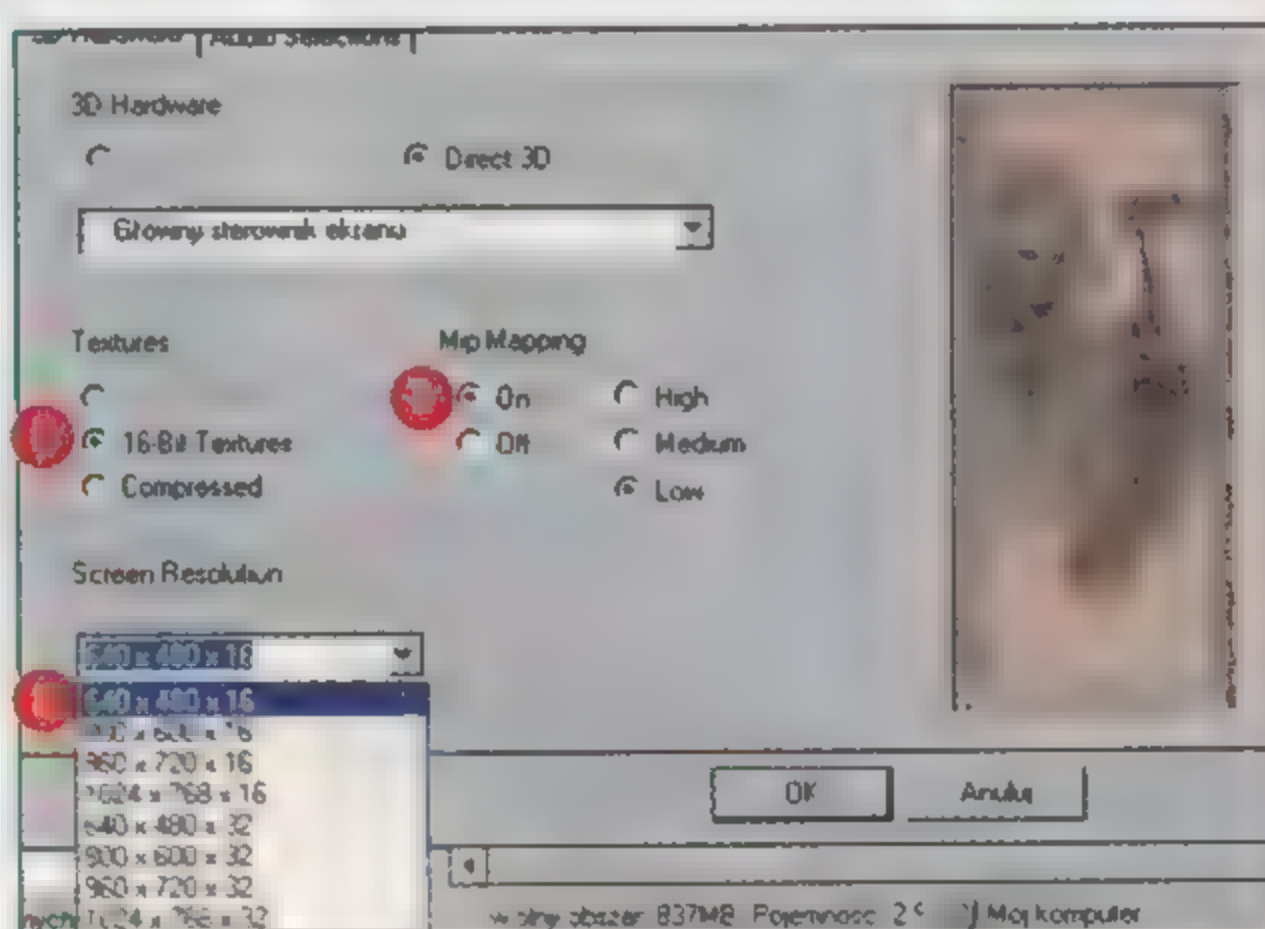
Ultima IX to gra fabularna, w której naszym zadaniem jest pokonanie zła, promieniującego na krainę Britannia z ośmiu ogromnych kolumn. Kierujemy poczynaniami Avatara, legendarnego bohatera. Poznajemy fantastyczny świat i wykonujemy różne zadania, także te nie związane z wątkiem głównym (po angielsku: subquest). Czasami przynoszą nam one korzyści w postaci cennego przedmiotu lub zwiększenia zdolności magicznych, zaś innym razem tylko wzbogacają zabawę i nastrój gry.

Wróźbitka przenosi Avatara do Britannii

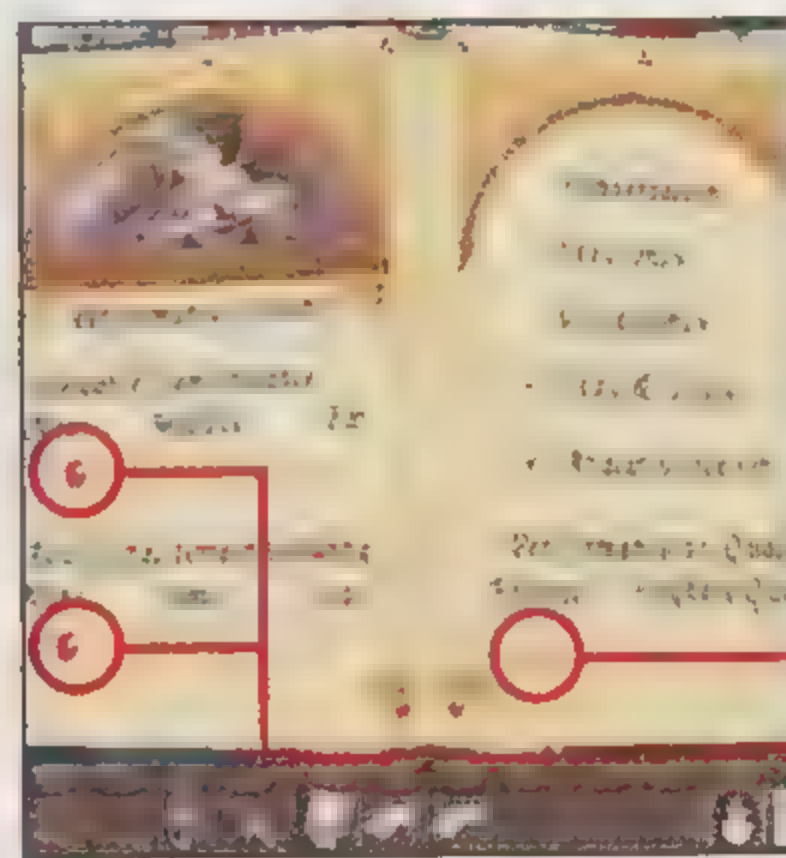


#### Przyspieszamy animację

Ultima IX ma wysokie wymagania sprzętowe. Jeśli gra działa wolno, spróbujemy nieco przyspieszyć jej działanie, obniżając jakość grafiki.



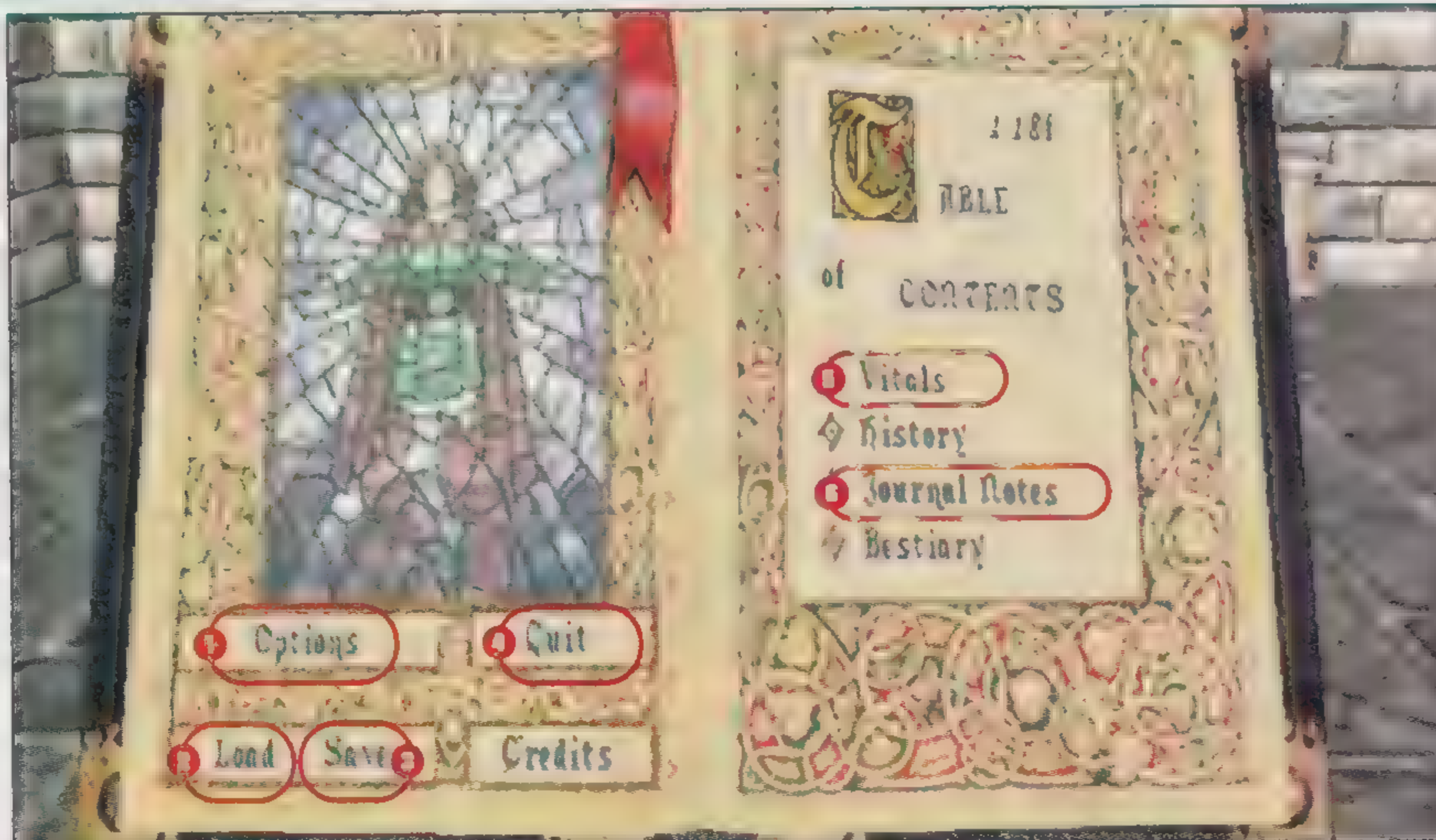
1 W menu Start systemu Windows znajdujemy zakładkę zainstalowanej gry, po czym klikamy na **Run the Hardware Options program**. Następnie sprawdzamy, czy mamy ustawione 16-bitowe tekstury 1, najniższą rozdzielczość ekranu 2 i mip mapping 3 na **Low**. Zmiany zatwierdzamy, klikając na **OK**.



2 Kolejnych zmian dokonujemy podczas gry. Wchodzimy do menu opcji naciskając **ctrl** + **O**. Przesuwamy suwaki zasięgu widoczności do oporu w lewo 4, podobnie jak wskaźnik Performance vs. Quality 5.

#### Korzystamy z dziennika

Wszystkie opcje i parametry gry umieszczone są w dzienniku, który wywołujemy na ekran, wciskając klawisz **J**. Zgromadzenie tylu różnorodnych informacji w tym samym trudno dostępnym miejscu jest niestety niewygodne. W związku z tym poniżej podajemy skróty klawiaturowe pozwalające szybko wywoływać żądane rozdziały dziennika. Natomiast by powrócić do głównej strony, klikamy na umieszczoną u góry książki czerwoną zakładkę.



1 opcje gry: **ctrl** + **O**

2 wczytanie stanu gry: **ctrl** + **L**

3 zapisanie stanu gry: **ctrl** + **S**

4 wyjście z gry: **ctrl** + **X**

5 statystyki bohatera: **ctrl** + **Z**

6 notatnik: **ctrl** + **J**

#### Sterujemy Avatarem

Mysz – obracanie się

**L** Lewy przycisk myszy – użycie przedmiotu lub urządzenia  
Lewy przycisk myszy (przytrzymany) – przesuwanie przedmiotów

**R** Prawy przycisk myszy lub **A** – poruszanie się do przodu

Prawy przycisk myszy lub **ctrl** + **L** – krok w lewo

Prawy przycisk myszy lub **alt** + **L** – krok w prawo

Prawy przycisk myszy lub **ctrl** + **alt** + **L** – krok do tyłu

Poruszanie się z **shift** – bieg  
Spacja – skok do miejsca wskazywanego kursorem

**C** – wspinanie się (również wchodzenie na schody)

**O** lub **M** – swobodny ruch kursora (bez centrowania)

**J** – dziennik

**B** – plecak

**F1** – **F12** – użycie przedmiotu z podręcznego pasa

**S** – księga magii

**O** – **B** – dostęp do czarów danego kręgu

**X** – krótki opis wskazywanego kursorem przedmiotu

**K** – przybliżenie obrazu

**M** – chwilowe przybliżenie obrazu

**tab** – dobyte/opuszczenie broni

#### W trybie walki (dobyta broń)

Lewy przycisk myszy – atak

Lewy przycisk myszy z **alt** lub **ctrl** – formy ataku dostępne po szkoleniu

**Z** – osłonięcie się tarczą

#### W czasie rozmowy

Enter – przeskoczenie do następnej wypowiedzi



## Posługujemy się mapami



- Mapa całej Britannii
- Jedna z lokalnych map
- Sekstant



- Miejsce aktualnego pobytu



Po rozmowie z Lordem Britishem otrzymujemy ogólną mapę całej Britannii. Wywołujemy ją kombinacją klawiszy **[Ctrl]** **[M]**. Później w różnych okolicznościach zdobywamy dokładniejsze mapy danej okolicy. Traktowane są one jak przedmioty, więc oglądamy je, klikając na nie lewym przyciskiem myszy. Warto umieścić mapę przy pasie, dzięki czemu mamy do niej



szybki dostęp. Jeśli chcemy, by miejsce naszego pobytu było automatycznie zaznaczone na mapie, powinniśmy zaopatrzyć się w sekstant (patrz rysunek obok).

Urządzenie to można nabyć na przykład w sklepie podróżniczym. Powyżej znajduje się mapa tej części Britannii, której dotyczy niniejszy poradnik.

### Legenda:

- 1 Zamek
- 2 Ogródowy labirynt
- 3 Dom burmistrza
- 4 Sklep magiczny
- 5 Świątynia
- 6 Sklep jubilera
- 7 Gospoda
- 8 Sklep podróżniczy
- 9 Sklep łuczniczy
- 10 Sklep kowala
- 11 Muzeum
- 12 Płonące gospodarstwo
- 13 Do siedziby zbójców
- 14 Jaskinia trolla
- 15 Paws
- 16 Wieża szalonego maga
- 17 Kapłanka Ołtarza Współczucia
- 18 Ołtarz Współczucia
- 19 Latarnia
- 20 Kolumna Zła
- 21 Wejście do sztolni
- 22 Port
- 23 Żebrak
- 24 Smok

## Wybieramy profesję



Na początku gry wróżbitka zadaje nam serię pytań. Na każde z nich możemy udzielić dwóch odpowiedzi, wybierając jedną z dwóch cnot. Odpowiedź pierwsza związana jest z kartą cnoty po lewej, odpowiedź druga – z kartą po prawej. Dzięki eliminacji pozostaje tylko jedna cnota, która wyznacza naszą profesję. Opis par cnot – profesja przedstawiamy w tabelce obok. Przedstawiamy w niej także korzyści wynikające z różnych profesji. Jeśli chcemy grać na przykład magiem, przy każdym pytaniu związanym z uczciwością wybieramy tę cnotę.

### Wybór profesji i związane z nią korzyści

Profesja	Cnota	Liczba poziomów, o które wzrasta dana cecha			Punkty życia	Punkty magii
		siła	zręczność	intelekt		
<b>Wojownik</b> (Fighter)	<b>Męstwo</b> (Valour)	2	–	–	90	15
<b>Paladyn</b> (Paladin)	<b>Honor</b> (Honour)	1	–	1	60	25
<b>Rzemieślnik</b> (Tinker)	<b>Poświęcenie</b> (Sacrifice)	1	1	–	60	15
<b>Łowca</b> (Ranger)	<b>Uduchowienie</b> (Spirituality)	1	1	1	60	20
<b>Bard</b> (Bard)	<b>Współczucie</b> (Compassion)	–	2	–	30	15
<b>Druid</b> (Druid)	<b>Prawość</b> (Justice)	–	1	1	30	25
<b>Mag</b> (Mage)	<b>Uczciwość</b> (Honesty)	–	–	2	30	35
<b>Skromny Pasterz</b> (Humble Shepherd)	<b>Pokora</b> (Humility)	–	–	–	30	25

## Szkolimy się



Rozwój bohatera w Ultimie IX odbiega od schematu znanego z większości gier fabularnych. Nasz heros nie szkoli się bowiem, pokonując kolejnych wrogów i zdobywając punkty doświadczenia. Wzrost głównych współczynników następuje dopiero po naprawie kolejnych ołtarzy. Dzięki temu zdolności Avatara rozwijają się wraz z fabułą gry. Naprawa ołtarza daje nam również dostęp do kolejnych kręgów magii oraz umożliwia szkolenie w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni. Do tego jednak potrzebny jest odpowiedni nauczyciel. Na przykład walki mieczem uczy nas kapitan straży w zamku Lorda Britisha (pozycja 1 na mapie), podstawy łucznictwa poznajemy u właściciela sklepu strzeleckiego (9), a z tajnikami walki bronią drzewcową zapoznaje nas jedenonogi Joe z Paws (15). Aby osiągnąć wyższe poziomy wyszkolenia, odnajdujemy coraz bieglejszych mistrzów i uczymy się od nich.

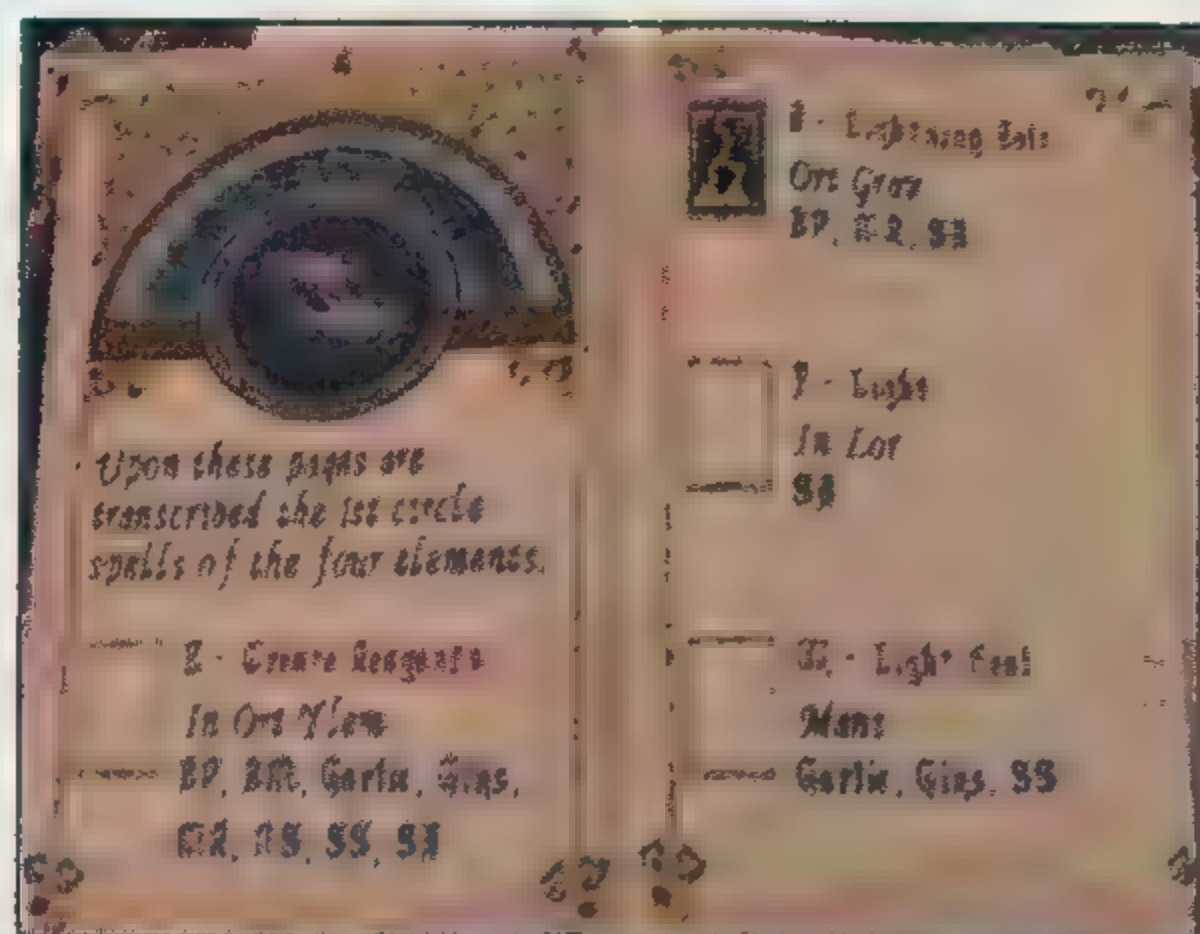
## Odpoczywamy



Do leczenia ran wykorzystujemy znajdowane pożywienie i magiczne mikstury. Jeśli jednak jesteśmy w mieście, to znacznie wygodniejszym rozwiązaniem jest długi, krzepiący sen. Znajdujemy łóżko i klikamy na nie lewym przyciskiem myszy. Nasz bohater układa się do snu, podczas którego (jeśli trwa on dostatecznie długo) całkowicie regeneruje się energia magiczna i punkty życia.



Poznajemy nowe czary



**1** W księdze czarów oglądamy wszystkie dostępne w grze czary. Jednak na początku gry mamy możliwość korzystania jedynie z czterech z nich. Dostęp do wyższych kręgów magii zyskujemy w miarę naprawy kolejnych Ołtarzy Cnót. Ponadto nauka konkretnego czaru z dostępnego dla nas kręgu wiąże się z odprawieniem specyficznego rytuału.



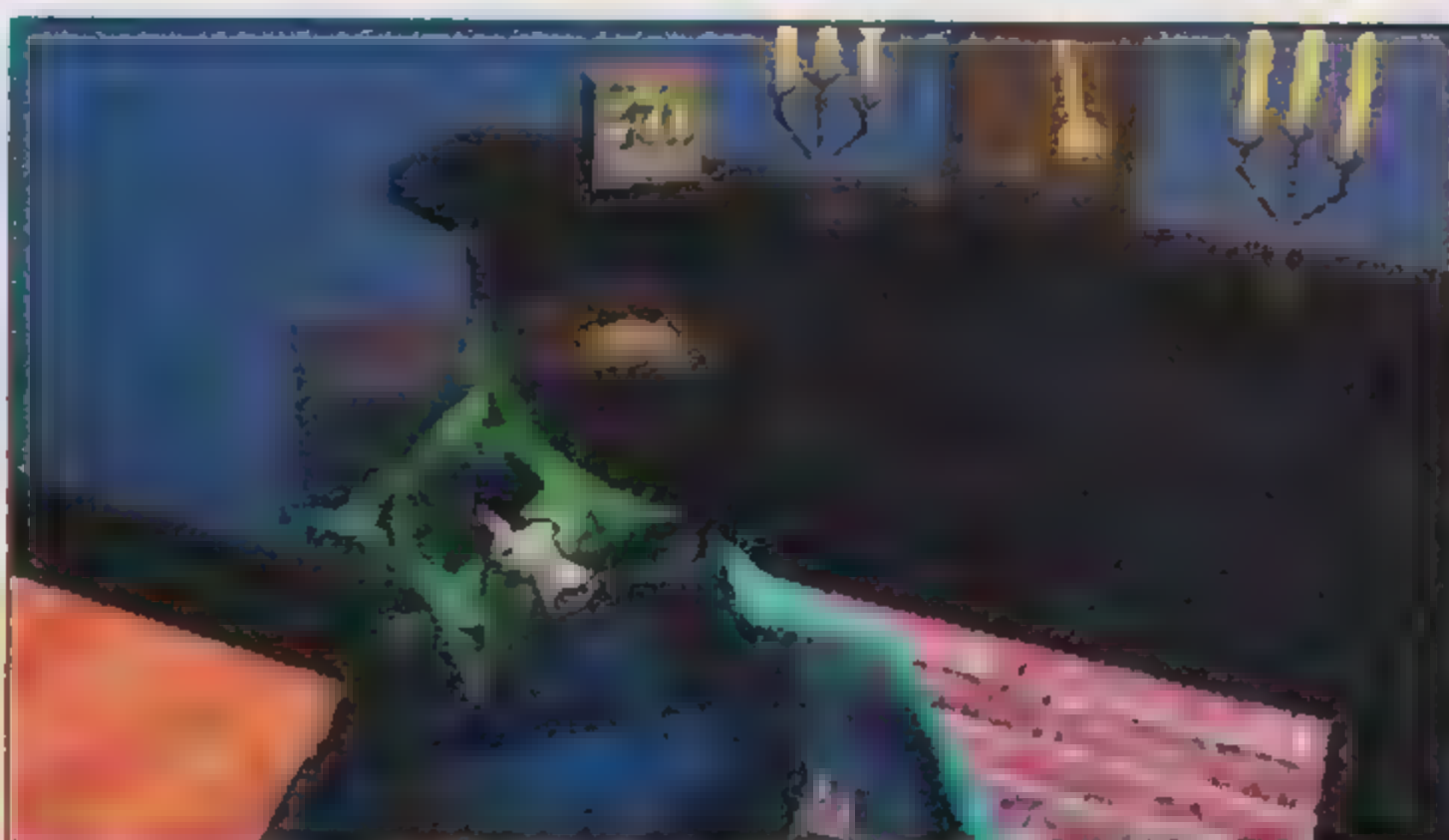
**2** Rytuał polega na umieszczeniu odpowiednich składników oraz pergaminu z opisem czaru. Następnie zapalamy znajdujące się na obwodzie okręgu świece (używając na każdej z nich czaru Lor). Informacja o potrzebnych dla danego czaru składnikach znajduje się w księdze czarów (skrót), a także w instrukcji do gry.

PRZEWODNIK

Świat Avatara



**1** Naszą przygodę rozpoczynamy w niewielkim piętrowym domku. Na tym etapie mamy zapoznać się ze sterowaniem i podstawowymi zasadami gry. Instrukcji udziela nam niewidoczny narrator. Pomoc dotyczącą określonych zagadnień uzyskujemy, klikając na pojawiające się symbole Ankh. Interesujące przedmioty przez chwilę błyszczą.



**2** Zanim opuścimy dom, zabieramy kilka przedmiotów. W korytarzu na piętrze leży pas na podręczny ekwipunek. Z kosza w łazience wyciągamy ubrania. Na parterze w pokoju z komputerem znajdujemy plecak, a w salonie na kominku – kompas. By wziąć przedmiot, przeciągamy go na sylwetkę bohatera, przytrzymując lewy przycisk myszy.



**3** Klucz do bramy ogrodowej leży w domu, na stole z komputerem. By otworzyć zamknięte drzwi, klikamy na nie lewym przyciskiem myszy. Jeśli wymagany jest klucz, a my go posiadamy, to zostaje on automatycznie użyty. Po opuszczeniu ogrodu odszukujemy wóz wędrownego wróżbitki, która pomaga nam wybrać profesję.

Avatar w Britannii



**1** Nareszcie w Britannii! Opróżniamy stojącą nieopodal skrzynię. Dwa poziomo niżej znajdujemy księgę magii i zyskujemy możliwość rzucania czarów. Jednym z nich zapalamy wiszącą na ścianie pochodnię, usuwając magiczną blokadę drzwi.



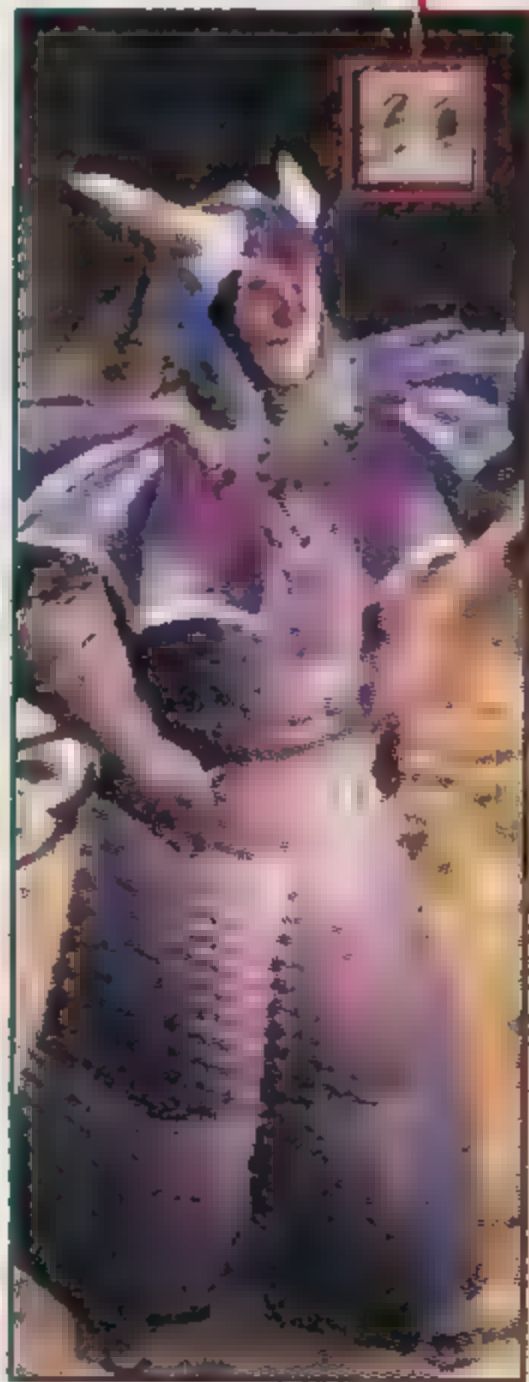
**2** W sali z zarwaną podłogą susami docieramy do dźwigni otwierającej znajdujące się poniżej drzwi. W momencie skoku (Spacja) kursor musi wskazywać platformę, na którą chcemy się dostać! Kratę pokonujemy, używając na stojącej za nią wazie czaru.



**3** Windę uruchamia czerwony przycisk. Teraz przekreślamy znajdujący się w ścianie zawór. Woda ucieka, odsłaniając dno basenu. Wciśnięcie niebieskiego przycisku otwiera przejście oraz schodki, po których wydostajemy się z pustego basenu.



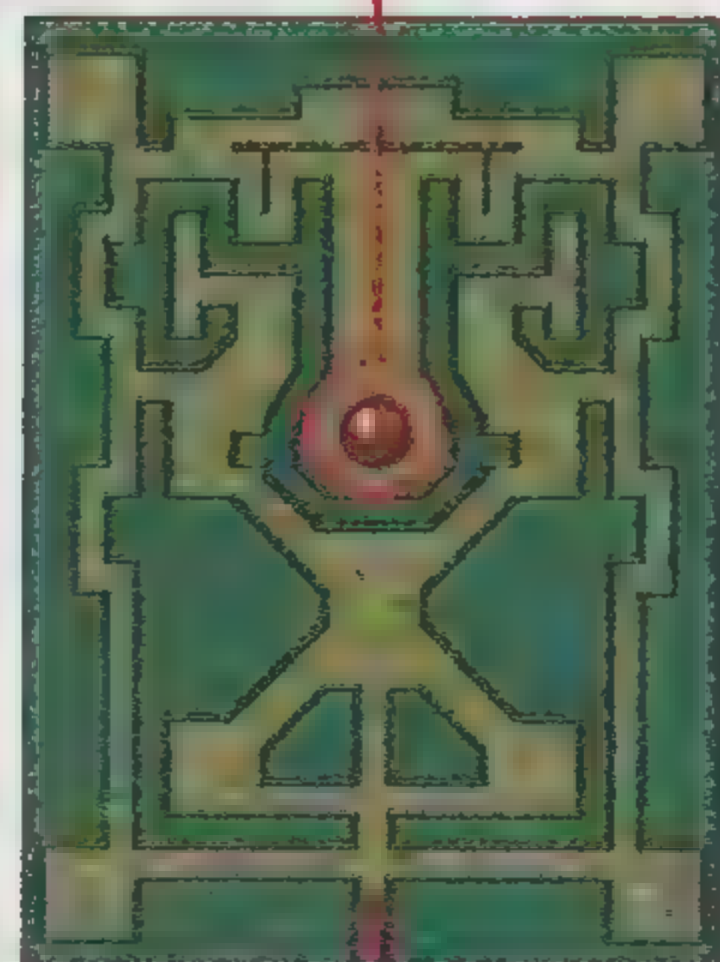
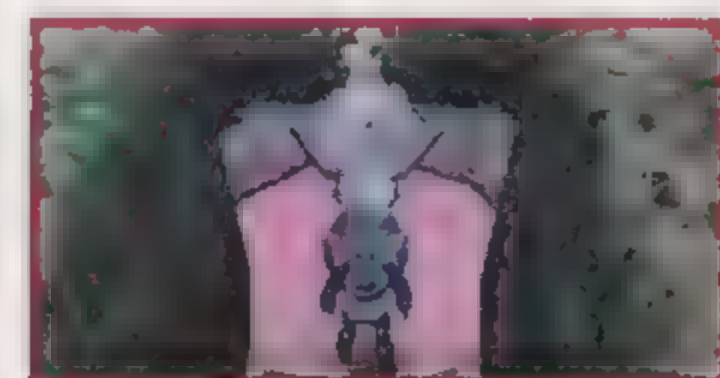
**4** Gdy korytarz staje w płomieniach, torujemy sobie drogę czarem. To samo zaklęcie służy nam również do zgaszenia obu stojących przy pomniku zniczy. Dopiero wtedy znikają magiczne płomienie blokujące wyjście z komnaty.



**5** Na zewnątrz spotykamy pierwszych przeciwników. Jeżeli uzbrojeni jesteśmy tylko w sztylet, do walki wykorzystujemy czar Kamień. Aby ułatwić stosowanie go, przesuwamy jego ikonę z książki czarów na podręczny pas. Znajduje się tam dwanaście pól przypisanych do klawiszy funkcyjnych (od F1 do F12). Wciśnięcie go, używamy odpowiedniego przedmiotu lub czaru. Teleport do zamku Lorda Britisha znajduje się w pobliskiej pieczarze, gdzie czyha wysłannik naszego wroga.



**6** Teraz odbywamy szereg rozmów z mieszkańcami Britannii. Pozwalają nam one poznać lokalne problemy. Z kim warto porozmawiać? Zaczniemy oczywiście od starego przyjaciela, Lorda Britisha, który, jak na władcę przystało, przyjmuje nas w sali tronowej. Oprócz rad dostajemy od niego mapę.

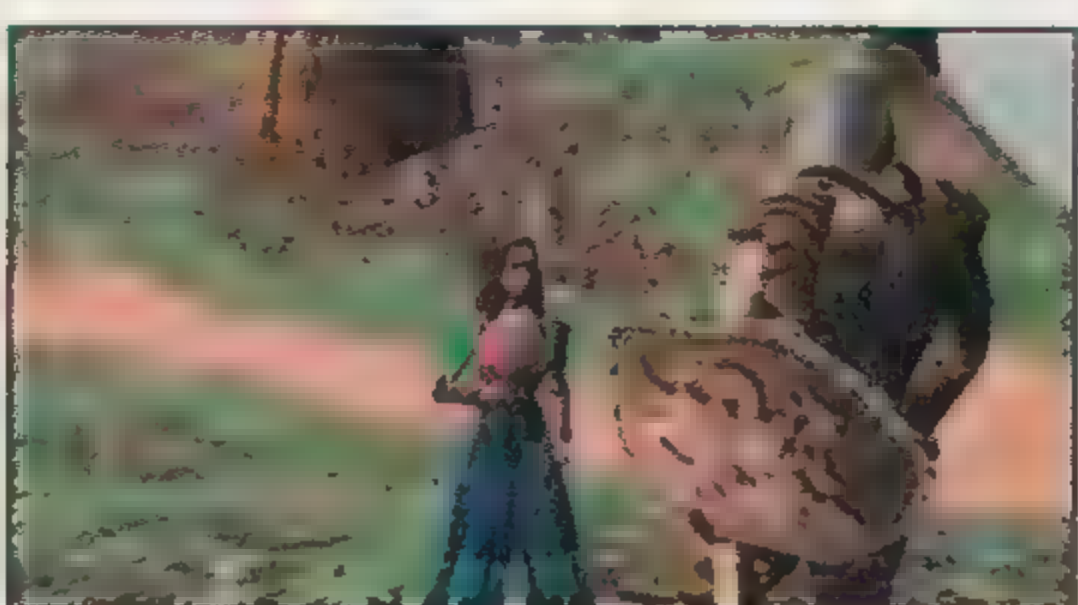


**7** Po opuszczeniu zamku warto udać się do ogrodowego labiryntu. W samym jego środku ukryty jest magiczny miecz. Umieszczony obok plan pozwala nam szybko do niego trafić. Warto jednak przeszukać cały labirynt, gdyż znajdziemy w nim również kilkadziesiąt monet i magicznych mikstur, strzeżonych przez kilka łatwych do pokonania stworów.





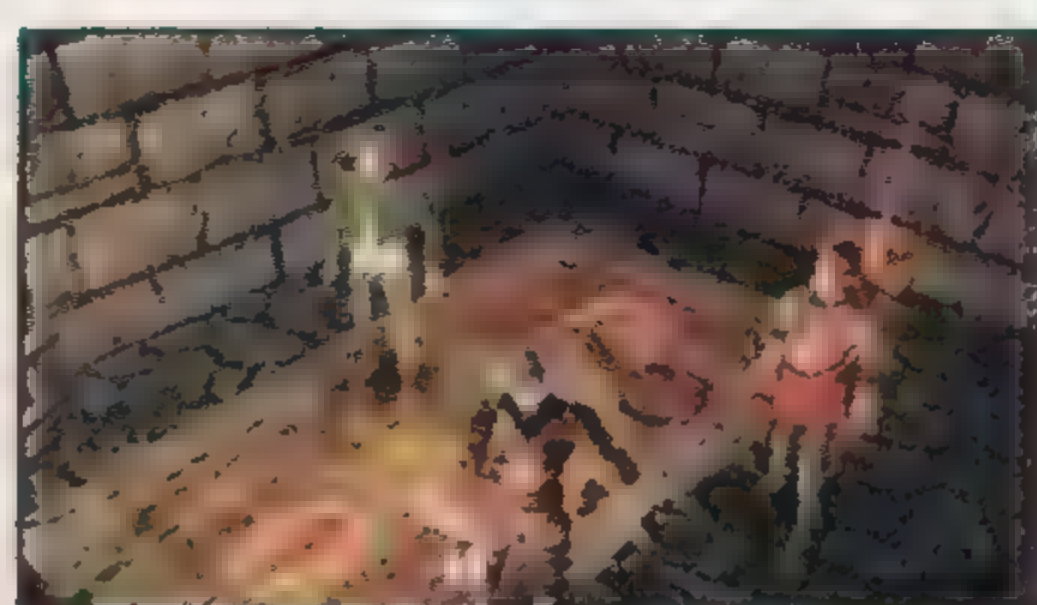
**8** W centrum miasteczka burmistrz przekonuje mieszkańców do swego rewolucyjnego planu poprawy warunków życia. Polega on na wysyłaniu chorych i słabych do wydzielonej osady na bagnach. W Britannii dzieje się więcej takich dziwnych rzeczy. Warto porozmawiać ze strażniczką muzeum i przyjacielem zaginionego maga (1).



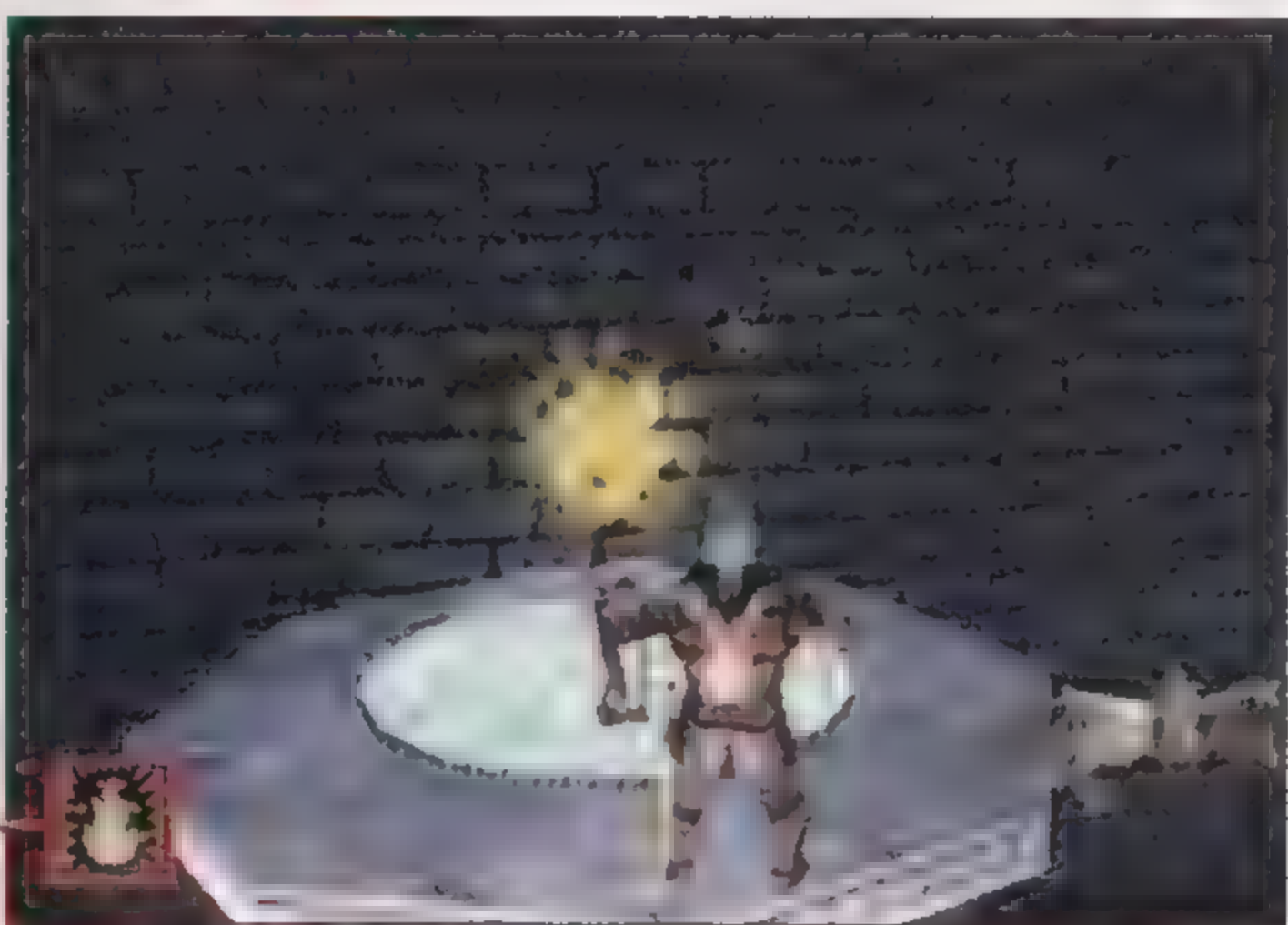
**9** Czas wyruszyć do pierwszej kolumny! Wcześniej jednak robimy porządek w ekwipunku. Warto odwiedzić sklepy, sprzedając zbędne przedmioty i wzmacniając uzbrojenie. Opuszczamy miasteczko przez most na wschodzie. Tuż za rzeką spotykamy kapłankę Ołtarza Współczucia (17), która poleca nam odnaleźć pieczęć (sigil) i radzi odwiedzić znajdujący się w górach Ołtarz.



**10** Do Ołtarza prowadzi wąska górską ścieżka, do której wejście maskują ogromne drzewa. Gdy docieramy już niemal do szczytu, za pośrednictwem kamiennego posągu przemawia do nas potężny przyjaciel z innego wymiaru – Shamino. Potem modlimy się przy Ołtarzu. Słowo cnoty, o które zostajemy zapytani brzmi MU. Czas ruszać do Kolumny Zła (20).



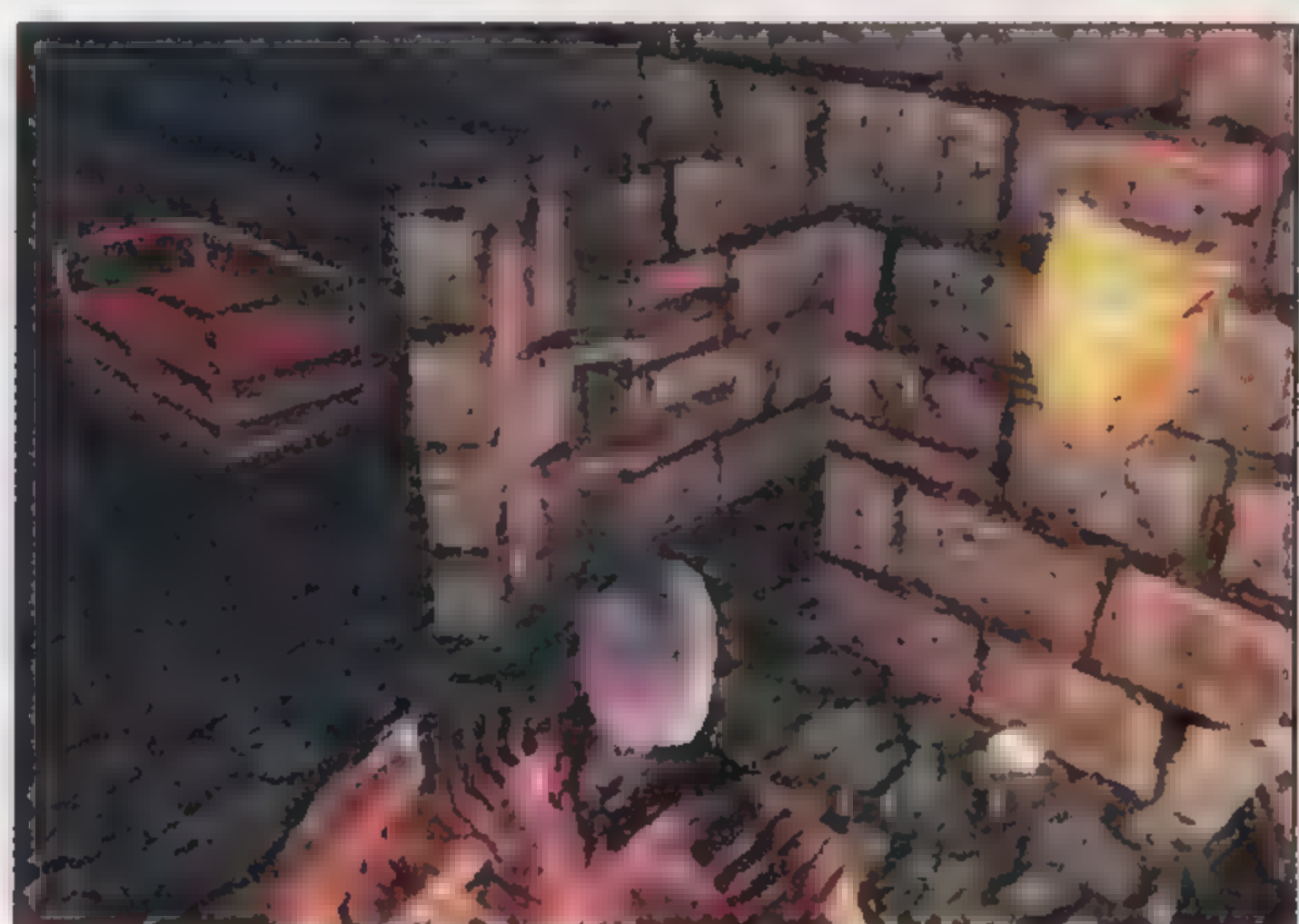
**11** Wejście do sztolni (21) znajduje się w pobliżu kolumny. Na pierwszym rozwidleniu korytarza skręcamy w lewo. Z komnaty na końcu korytarza dochodzą wołania o pomoc. Nieszczęśników uwalniamy za pomocą klucza znalezionej w stojącej przy drzwiach szkatułce. Udzielają nam oni informacji o kamieniach Kiriana i związanych z nimi legendach.



**12** Kolejne drzwi otwierają się po zapaleniu czarem 1 wiszącej na ścianie pochodni. W znajdującej się za nimi komnacie, skacząc po coraz to wyższych kolumnach, odnajdujemy pierwszy z kamieni Kiriana. Na jednej z kolumn znajduje się również niebieski przycisk podnoszący masywną kratę blokującą przejście.



**13** Niedługo potem docieramy do drzwi, nad którymi krąży magiczna kula. Wystarczy na nią kliknąć, by otworzyć przejście. W kolejnej sali zabieramy pełne wiadro spod jednego z tajemniczych ołtarzy i ustawiamy je na podwyższeniu po przeciwnej stronie basenu. Po prawidłowym przeprowadzeniu tej operacji otwierają się niewidoczne dotychczas drzwi.



**14** Dźwignia otwierająca kolejną kratę znajduje się w zaułku po prawej stronie. Wcześniej jednak klikamy na wiszącą na ścianie przekrzywioną tarczę, co pozwala nam dostać się do tajemnej skrytki i ukrytych w niej skarbów. Idziemy dalej i znajdujemy w szczurzym gnieździe niewielki klucz, który otwiera kolejne drzwi.



**15** Zabieramy również łuk i strzałę ze stojącej w kącie skrzyni. Kolejne drzwi otwierają się bowiem dopiero po trafieniu strzałą w środek znajdującego się nad nimi symbolu 2. Pokonując kolejnych przeciwników, docieramy do sali ze stojącym pośrodku stołem.



**16** Wchodzimy na podwyższenie przy ścianie. W podłodze umieszczony jest przycisk otwierający tajemne przejście. Wchodzimy w nie i spadamy do komnaty z ruchomymi kołcami. Tam, w ognistym kręgu, ukryty jest drugi kamień Kiriana. Wracamy do teleportu drogą, którą tu dotarliśmy.



**17** Dalej przedostajemy się przy użyciu kilku kolejnych dźwigni, przycisków i kluczyków. W sali z ołtarzem zapalamy świecę czarem 3. Dzięki temu możemy skorzystać z uzdrawiającej mocy cnót. Nim otworzymy kolejne drzwi, dokładnie zapoznajemy się z następnym punktem.



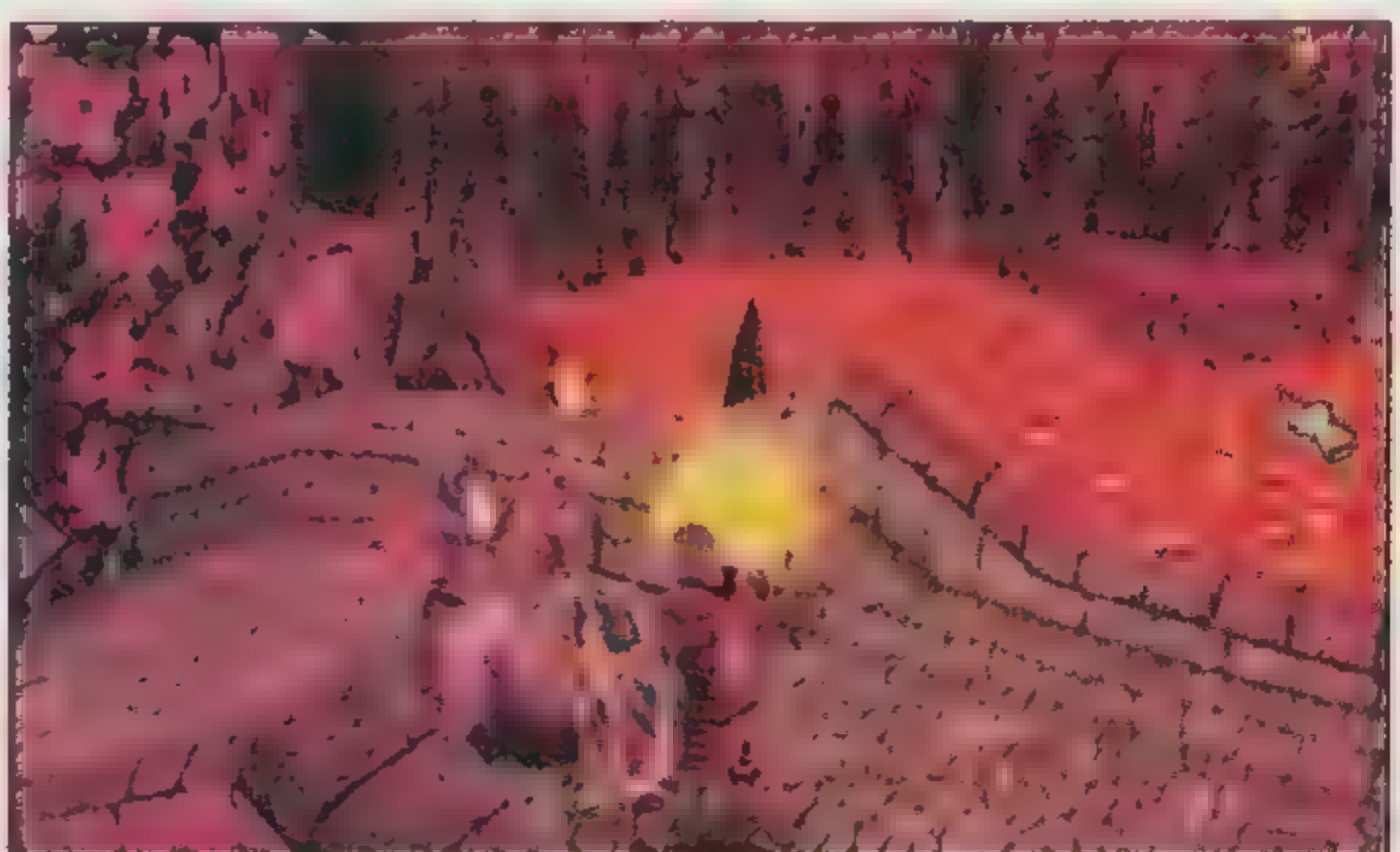
**18** W chwili gdy otwieramy drzwi, uruchomiona zostaje pułapka, w której siedzi poszukiwacz skarbów. Przesunięcie dźwigni 4 ratuje nieszczęśnika, który obdarowuje nas kamieniem Kiriana. Klucz do kolejnych drzwi zdobywamy, naciskając przycisk na magicznym magnesie w celi.



**19** W kolejnej komnacie czytamy księgę umieszczoną na jednej z kolumn. Otwiera się przejście do podziemnego jeziora. Ostatni czerwony kamień 5 ukryty jest przy wodospadzie, ale wydobywamy go dopiero po przesunięciu znajdującej się pod wodą dźwigni 5.



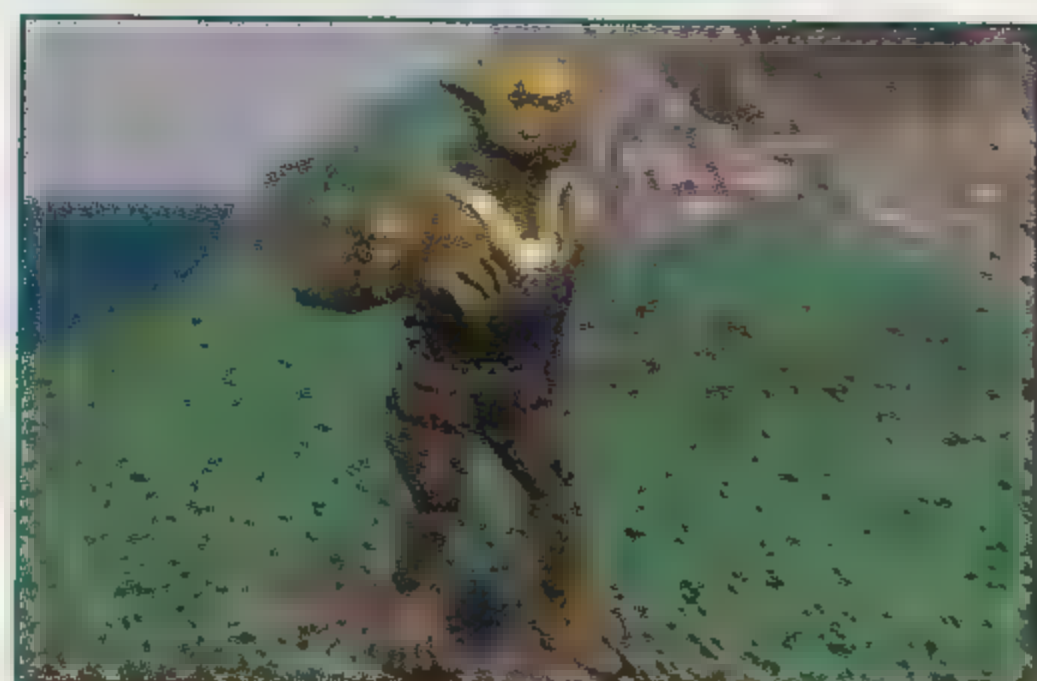
**20** Wracamy do jaskini z kolumnami i umieszczamy kamienie na kolumnach, zgodnie z ich kolorami. Prawidłowo umieszczony kamień zaczyna świecić i lewitować. Nagrodą za zdobycie kompletu kamieni jest magiczna tarcza Kiriana. Przejście dalej znajduje się za podziemnym jeziorem.



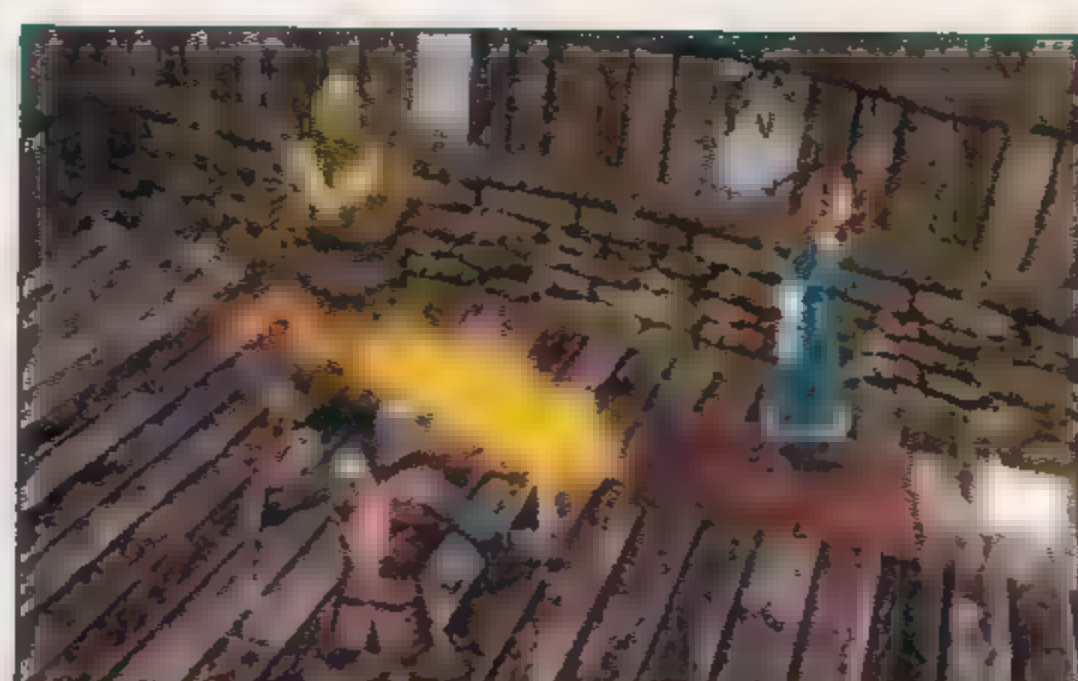
**21** Wreszcie docieramy do serca kolumny. Czekają tam sługa nieprzyjaciela. Po kilku celnych ciosach prosi o darowanie życia. Oczywiście postępując zgodnie z zasadami cnót, oszczędzamy biedaka. Zabieramy spaczoną runę z wnętrza kolumny i opuszczamy kopalnię drogą, którą przyszliśmy.



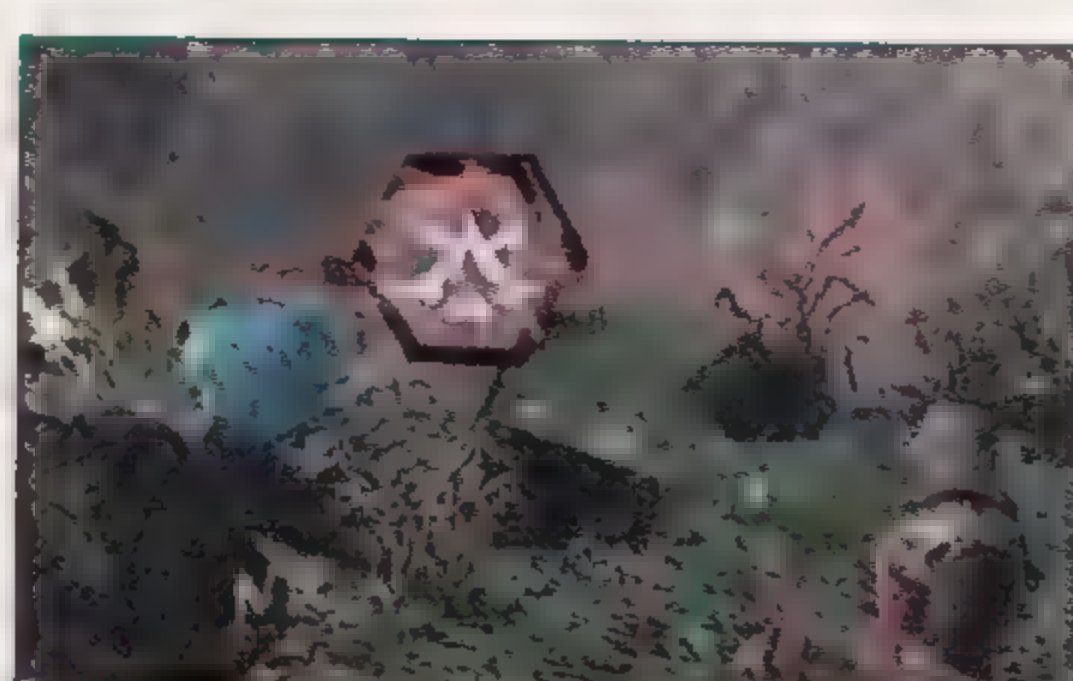
# Avatar w Britannii



**22** Przy wyjściu spotykamy tajemniczą kobietę, z którą należy porozmawiać. W miasteczku okazuje się, że córka burmistrza zachorowała i wysłano ją do Paws (15). My również się tam udajemy. Walki ze strzegącym mostu trollem (14) unikamy, pytając go, ile to jest dziesięć monet.



**23** Burmistrza spotykamy w pierwszej z stojących na bagnach chat. Jego córkę porwały gobliny, które rezydują w chacie w południowo-wschodniej części bagien. Pozbywszy się potworów, wracamy do burmistrza. W ramach podziękowania otrzymujemy kamień Serce Współczucia.



**24** Nareszcie możemy naprawić pierwszy Ołtarz (11)! Kładziemy wypaconą runę i Serce Współczucia na zniszczonym kamiennym blacie i zostajemy poproszeni o wypowiedzenie świętego słowa. Brzmi ono MU i należy je wpisać z klawiatury. Pierwszy Ołtarz jest naprawiony!



**25** Teraz udajemy się do nauczycieli, którzy szkolą nas we władaniu bronią. Tymczasem na przystanku (12) czeka już statek, którym popłyniemy do Buccaneer's Den. Nasza misja nie dobiegła jeszcze końca. Trzeba przecież naprawić pozostałe siedem skażonych złem ołtarzy!

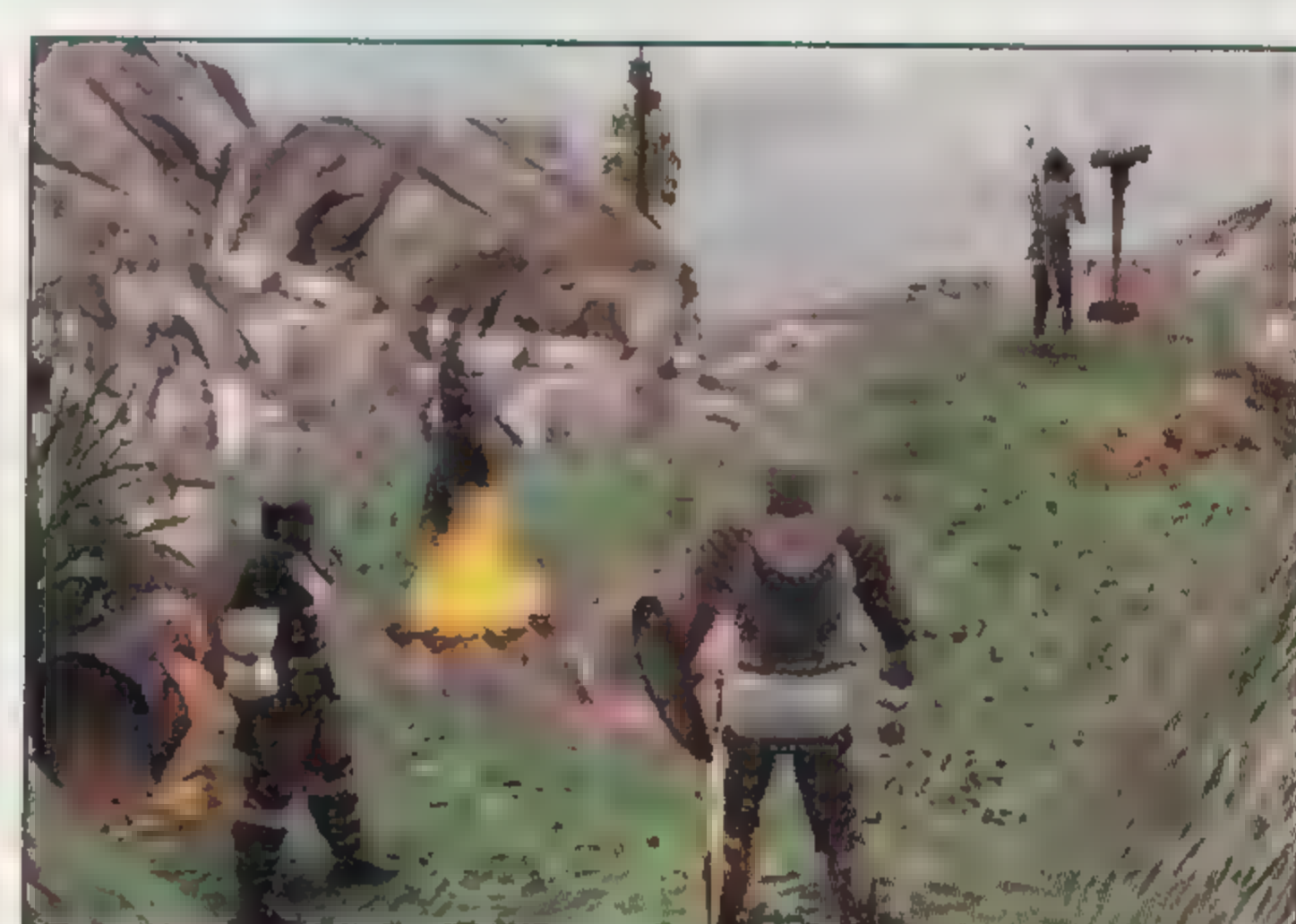
## Wykonujemy zadania dodatkowe



**1** Liczba i różnorodność zadań dodatkowych jest w Ultimie IX bardzo duża. Poniżej przedstawimy trzy z nich. Pierwsze polega na obdarowaniu żebraka (13) kilkoma monetami, co sprowadza się do wyboru odpowiedniej odpowiedzi w rozmowie. Kolejne dwa zadania wymagają użycia znalezionych przedmiotów i pokonania kilku przeciwników.



**2** Mieszkańcy Paws (15) cierpią na brak świeżej wody. Stojąca w południowo-zachodniej części wioski studnia jest uszkodzona, a obiecany przez burmistrza nowy zawór nie dociera. W rzeczywistości urządzenie zostało przechwycone przez trolla, który trzyma je w swej jaskini (14). Zabieramy je z niej i używamy zaworu na uszkodzonej instalacji studni.



**3** Przy drodze do Paws natykamy się na płonący budynek (12), w którym uwięzione jest dziecko. Gasimy ogień, przeciągając w płomienie leżące nieopodal wiadra. Chłopiec opowiada o napadzie bandytów, którzy porwali jego matkę. Przejście do obozu rabusiów znajduje się za małym domkiem w wąwozie na wschodzie (11). W chatce za resztkami skrzyń jest dźwignia odsuwająca kamienną zasłonę. W kryjówce rozprawiamy się z kilkoma opryszkami, – najgroźniejszy jest ich szef, uzbrojony w magiczną laskę. Potem rozmawiamy z porwaną.

## Uwaga! Błędy!

Jeżeli wchodząc po schodach, spróbujemy otworzyć drzwi, bohater może stracić możliwość poruszania się! Co gorsza nie pomaga wtedy nawet zapisanie i ponowne wczytanie gry. Starajmy się zatem otwierać drzwi przed wkroczeniem na schody bądź po dotarciu do ich końca. Powyższy problem występuje również przy zejściach do podziemi.



Drobne przedmioty odkładane na niektóre powierzchnie stają się niewidoczne. Jeśli przytrafi nam się taka sytuacja, spróbujemy zabrać odłożony przedmiot, dopóki pamiętamy, gdzie leży. Przedmioty mają również tendencję do znikania, gdy próbujemy je zabrać, a nie mamy miejsca w ekwipunku.



## Odrobina oszustwa – tajne kody

Poniżej znajdują się informacje dla tych, którzy pragną ułatwić sobie grę. Dwa pierwsze kody dają naszemu bohaterowi ogromną władzę, dlatego używamy ich jedynie w ostateczności.

**1** Korzystanie z kodów wymaga dopisania kilku linijek w pliku `Default.kmp`. Plik ten znajdujemy w folderze, w którym zainstalowaliśmy grę. Domyślnie jest to folder: `C:\ProgramFiles\Origin\UltimaIX`. Otwieramy ten plik w Notatniku: po kliknięciu na ikonę pliku ukazuje się lista, z której wybieramy Notatnik.

```
CTRL+Q = clipping_plane_reset
CTRL+SHIFT+LEFTBRACKET = middle_plane_in
CTRL+SHIFT+RIGHTBRACKET = middle_plane_out
CTRL+SHIFT+Q = middle_plane_reset

[CHERRY COMMANDS]
ALT+1 = toggle_avatar_invulnerable
ALT+2 = toggle_avatar_fly

[CODE TEST COMMANDS]
```

**2** Znajdujemy linię 1, a następnie wpisujemy pod nią kody wybrane z tabeli poniżej. Klawisze, za pomocą których będziemy wywoływali dany kod, ustalamy sami. Należy tylko zwrócić uwagę, by nie kolidowały one z innymi klawiszami używanymi w Ultimie IX. **GRY** proponują zatem zestawy: `[ALT+1]` i kolejna cyfra.



**3** Po uruchomieniu gry, wciskając wybrane wcześniej klawisze, wywołujemy przypisany im efekt. Kolejne wciśnięcie klawiszy wyłącza kod. Na przykład po wciśnięciu klawiszy `[ALT+1]` `[2]` Avatar zyskuje umiejętność latania, a po ponownym wciśnięciu `[ALT+1]` `[2]` – spada na ziemię. Spis innych kodów i opis efektów ich działania znajduje się w tabelce obok. Kody wpisane w pliku `Default.kmp` działają przy każdym uruchomieniu gry.

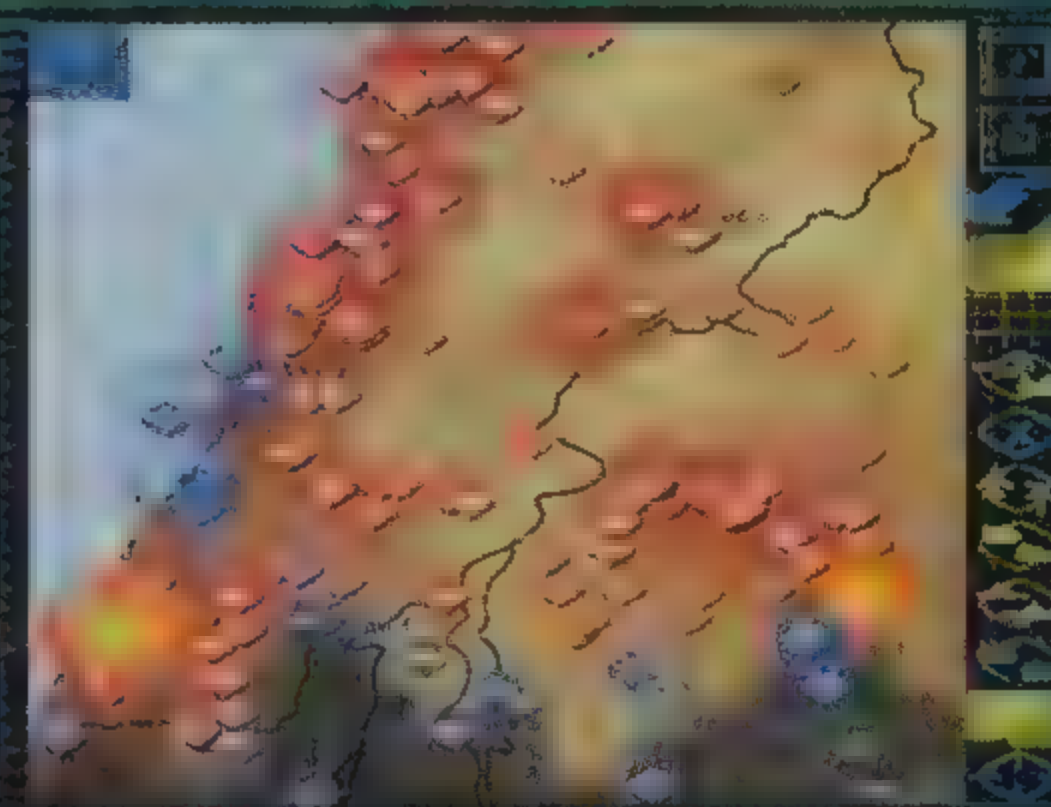
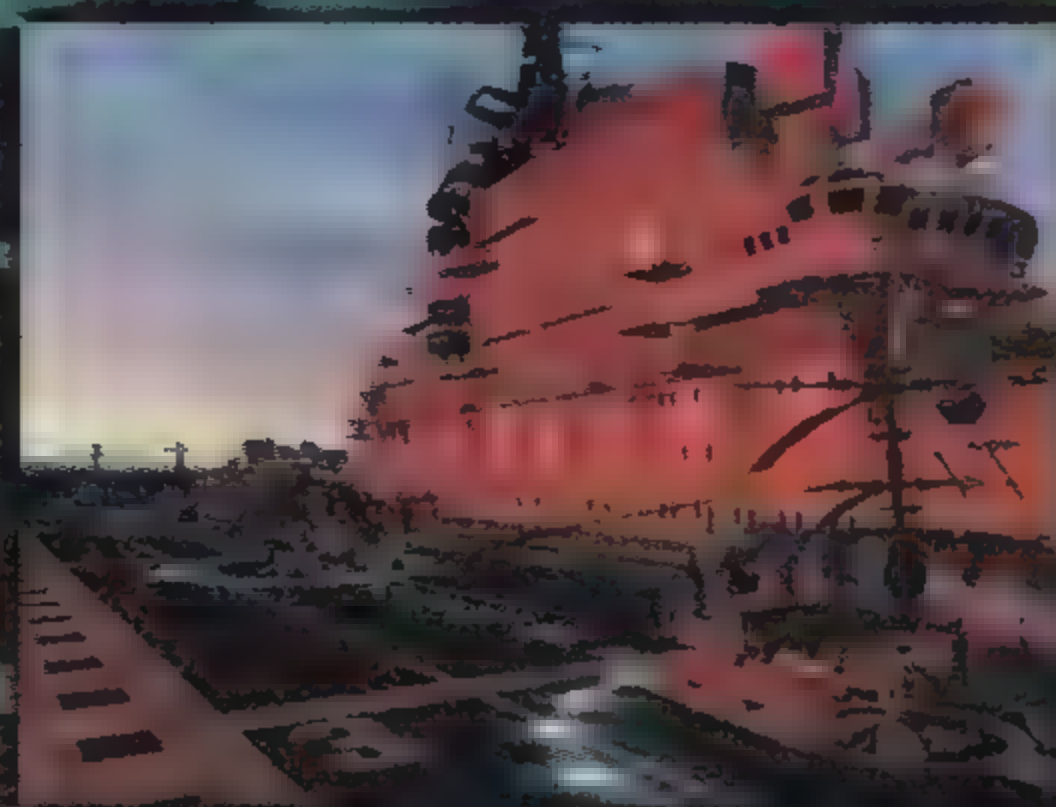
Kod do wpisania	Działanie
<code>toggle_avatar_invulnerable</code>	Nieśmiertelność
<code>toggle_avatar_fly</code>	Latanie, przenikanie przez przeszkody
<code>pass_one_hour</code>	Przesunięcie czasu o godzinę do przodu
<code>unpass_one_hour</code>	Przesunięcie czasu o godzinę do tyłu
<code>pass_one_minute</code>	Przesunięcie czasu o minutę do przodu
<code>unpass_one_minute</code>	Przesunięcie czasu o minutę do tyłu
<code>toggle_sun</code>	Dzień/noc
<code>toggle_wind</code>	Powiew wiatru
<code>toggle_storms</code>	Burza





# ENEMY ENGAGED

RAH-66 **COMANCHE**  
VERSUS  
KA-52 **HOKUM**



**empire**  
INTERACTIVE

**wkrótce w sprzedaży  
za 99 zł**

**TopWare**  
INTERACTIVE



Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, [www.topware.pl](http://www.topware.pl); email: [sales@topware.pl](mailto:sales@topware.pl)

©2000 Entertainment International UK Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limited.





**Gra przygodowa na PC |**  
Oskarżony o zabójstwo młody  
człowiek musi zdemaskować praw-  
dziwego sprawcę zbrodni. W prze-  
ciwnym razie zostanie stracony.  
Witajcie w imperium Azteków!

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Podstawy



Przed śmiercią dostojnik daje nam naszyjnik. Jest to jedyny trop, który pomaga nam rozwikłać tajemnicę morderstwa i oczyścić się z zarzutów

W grze wcielamy się w postać młodego Indianina, który przypadkowo stał się jedynym świadkiem morderstwa. Przed śmiercią ofiara wręcza mu cenny naszyjnik – jedyny trop w tej trudnej sprawie. Mordercę wynajęł ktoś wpływowy. Wykorzystuje on naszą obecność przy umierającym, by oskarżyć nas o zabójstwo.

Zadanie polega na udowodnieniu niewinności myśliwego i wytropieniu prawdziwego sprawcy. Droga do sukcesu jest długa i niebezpieczna. Zbieramy przedmioty, rozmawiamy z ludźmi i kupujemy niezbędne rzeczy, płacąc ziarnami kakaowca. Uważnie słuchamy wszystkiego, co inni mają



Niestety z widocznych na mapie kilkunastu miejsc dostępnych jest tylko pięć: wioska, dzielnica kupców, dzielnica rzemieślników, plac główny i akwedukt

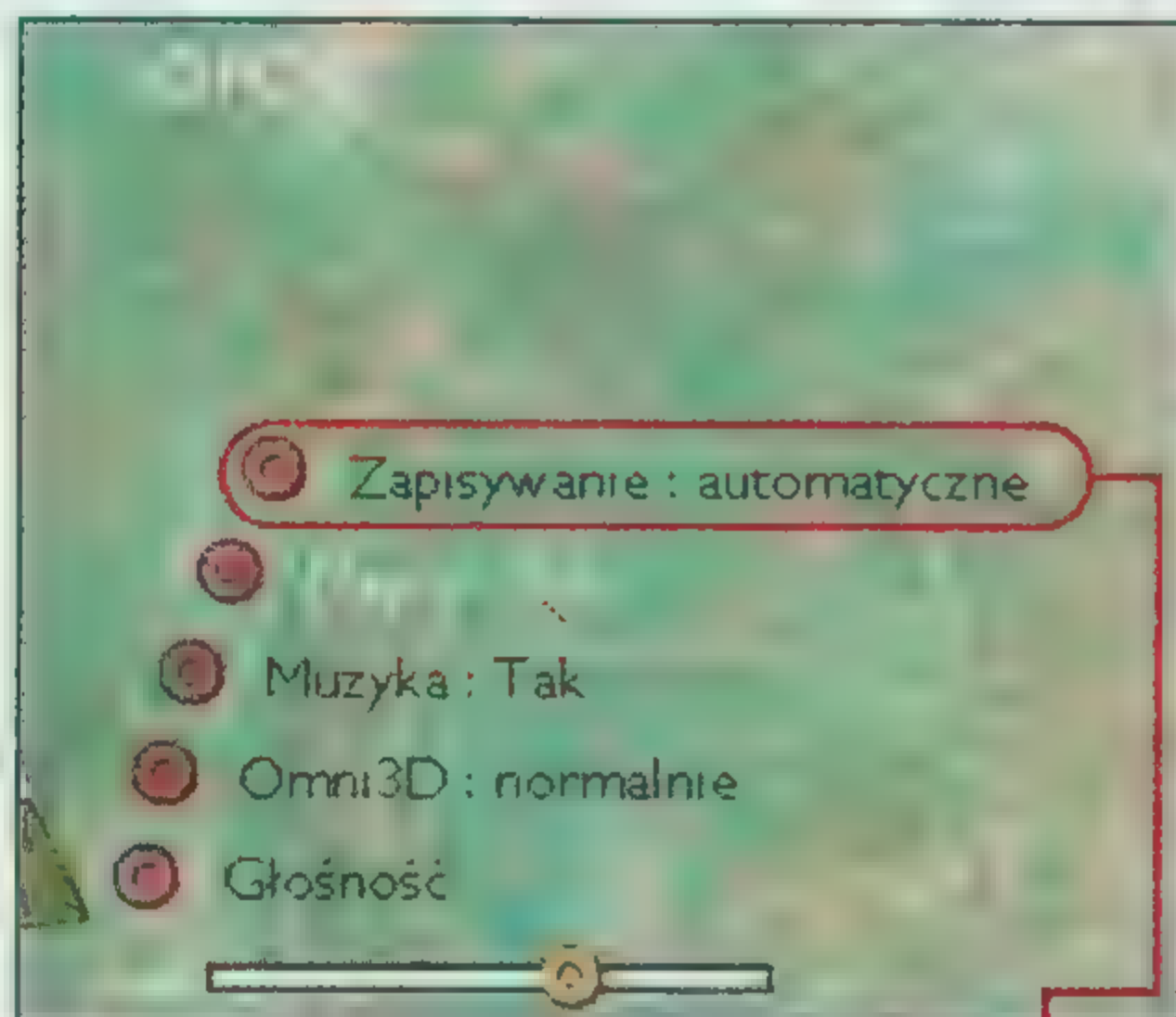
do powiedzenia, bo zdobyte tą drogą informacje są niezbędne do szczęśliwego ukończenia gry.

Po państwie Azteków podróżujemy, wskazując miejsce docelowe na dużej mapie. Jeżeli nie da się gdzieś dojść, to znaczy, że nie wykonalimy jeszcze jakiejś

czynności. Przejście będzie dostępne później.

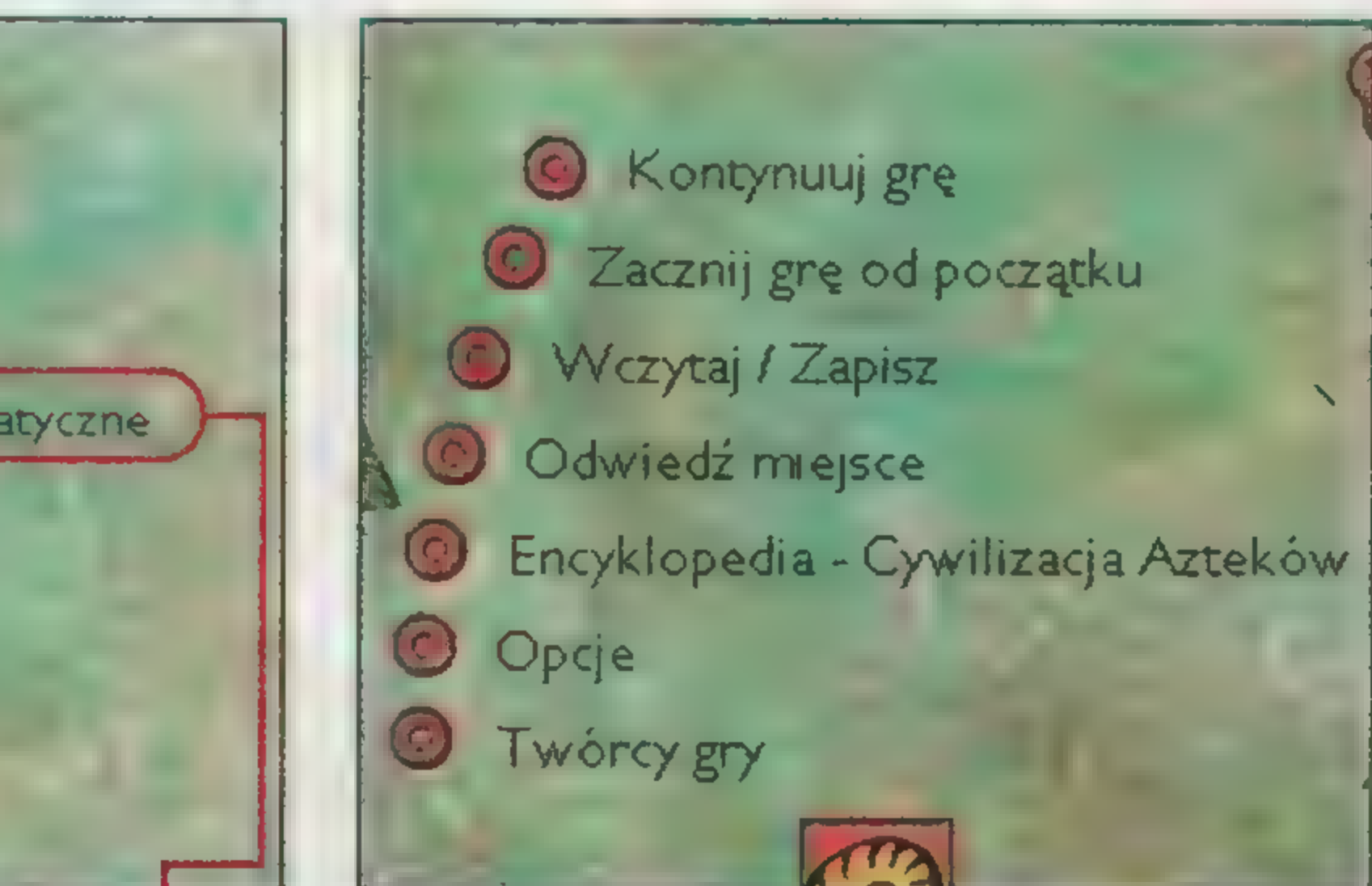
Podczas gry dowiadujemy się wielu interesujących rzeczy na temat życia Indian. Aby uzyskać te informacje, klikamy lewym przyciskiem myszy na przedmiot lub osobę, gdy kursor zamienia się w znak zapytania.

### Zapisujemy i wczytujemy grę

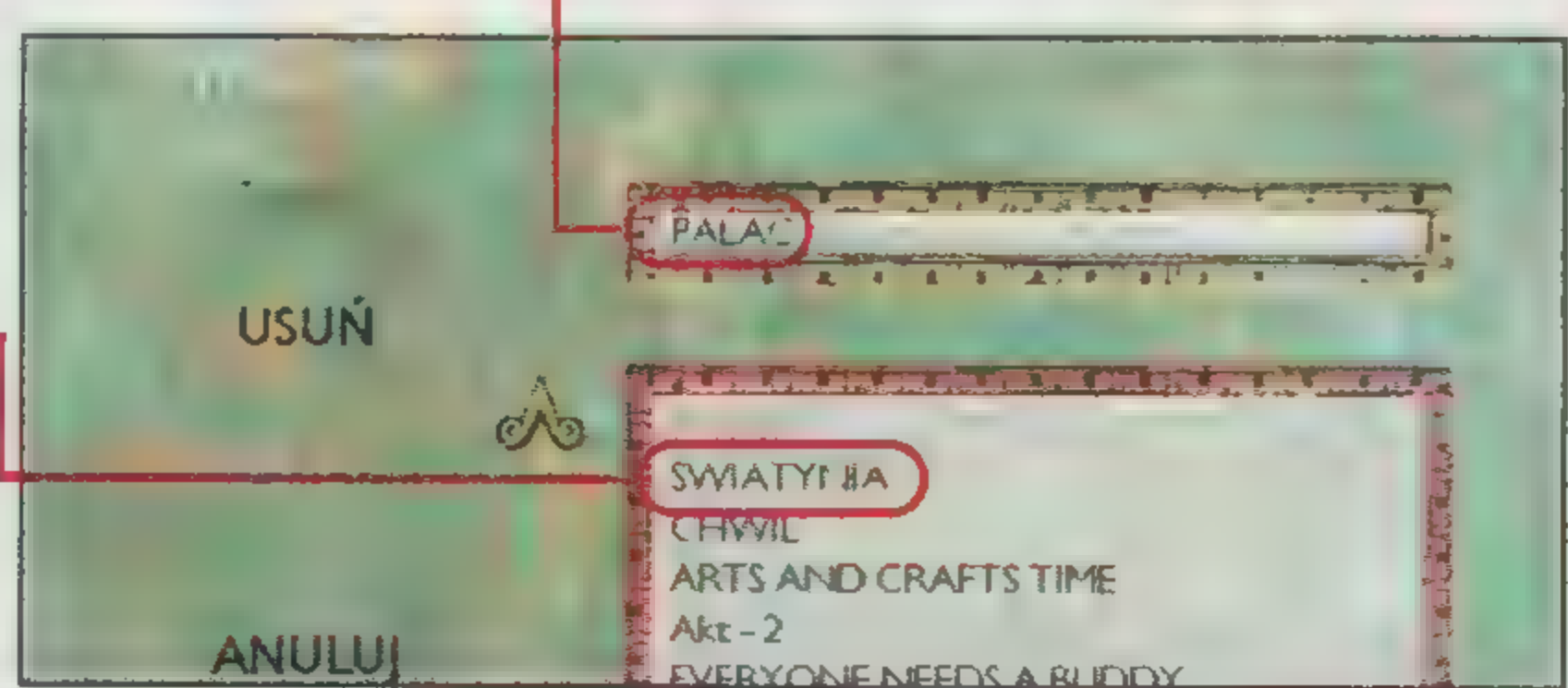


Stan gry zapisujemy automatycznie lub ręcznie. W trybie automatycznym komputer sam tworzy zapisy w miarę naszych postępów. Robi to jednak dość rzadko, więc jeśli zginiemy, może okazać się, że ostatni zapis był już dawno. Wtedy korzystamy z opcji **Kontynuuj grę**, dzięki której powtarzamy tylko małą część zabawy.

Aby odczytać zapisaną wcześniej grę, w menu głównym klikamy na **Wczytaj / Zapisz**. Następnie klikamy na nazwę zapisanej gry, a potem na **USUŃ**. Za pomocą przycisku **USUŃ** kasujemy niepotrzebne zapisy, zaś **ANULUJ** powoduje powrót do głównego menu.



W trybie ręcznym zapisujemy stan gry pod wybraną przez nas nazwą i w dowolnym momencie zabawy. Tryby zmieniamy w menu **Opcje**. Aby zapisać grę, klikamy w menu głównym na przycisk **Wczytaj / Zapisz**. W kolejnym menu wpisujemy w górnym oknie nazwę, po czym klikamy na **ZAPISZ**.



### Sterowanie

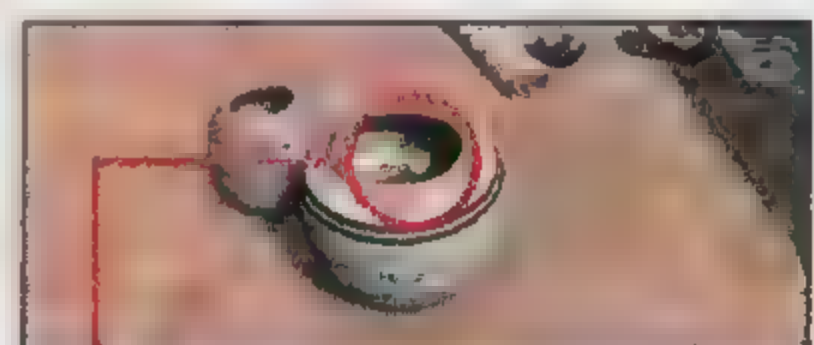


Naciskając prawy przycisk myszki, otwieramy i zamykamy okno ekwipunku, w którym widzimy posiadane przedmioty.

Lewym przyciskiem myszy wykonujemy wszystkie pozostałe czynności. Podczas rozgrywki kursor zmienia wygląd, symbolizując akcję, którą możemy wykonać lub możliwość przejścia do innego miejsca. Oto kształty, które przybiera.



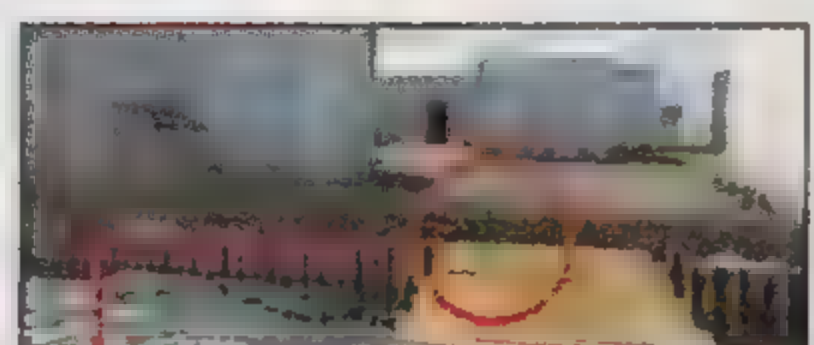
Wskazujący palec oznacza przejście do innego obszaru.



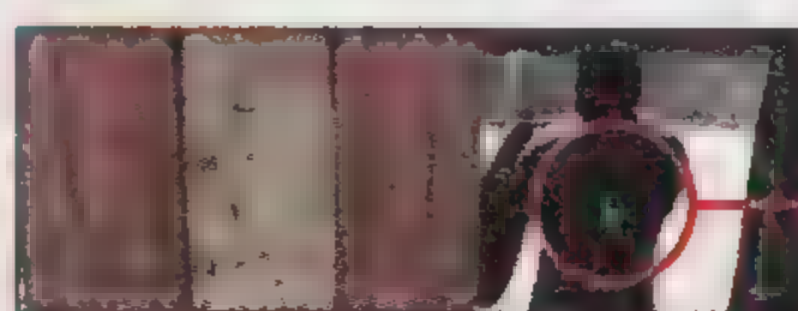
Zaciśniętą ręką podnosimy przedmioty i wykonujemy inne czynności.



Kursor w kształcie ust oznacza możliwość rozmowy.



Mapa sygnalizuje możliwość przejścia do odległego miejsca.



Znak zapytania wyświetla informację o interesującej nas rzeczy lub osobie.



## Drugie zabójstwo!



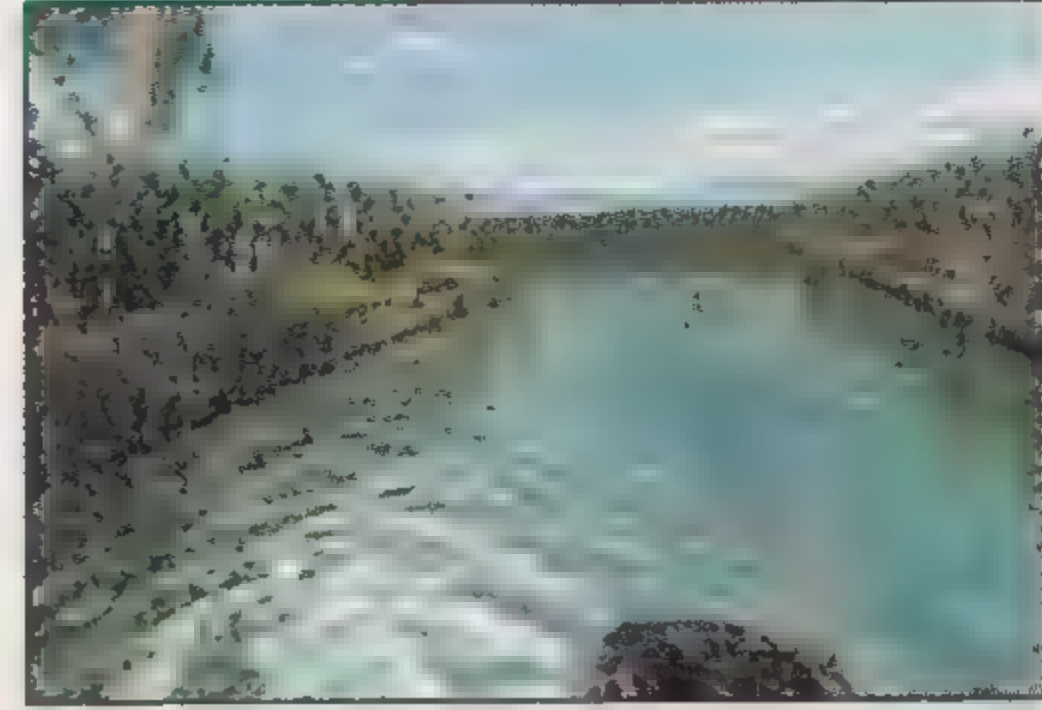
**1** Po rozmowie z Quilaztlim idziemy do chaty z czerwonymi drzwiami. Zabieramy kij oparty o ścianę na prawo od wejścia. Wewnątrz, w klatce, znajdujemy ziarna kakaowca.



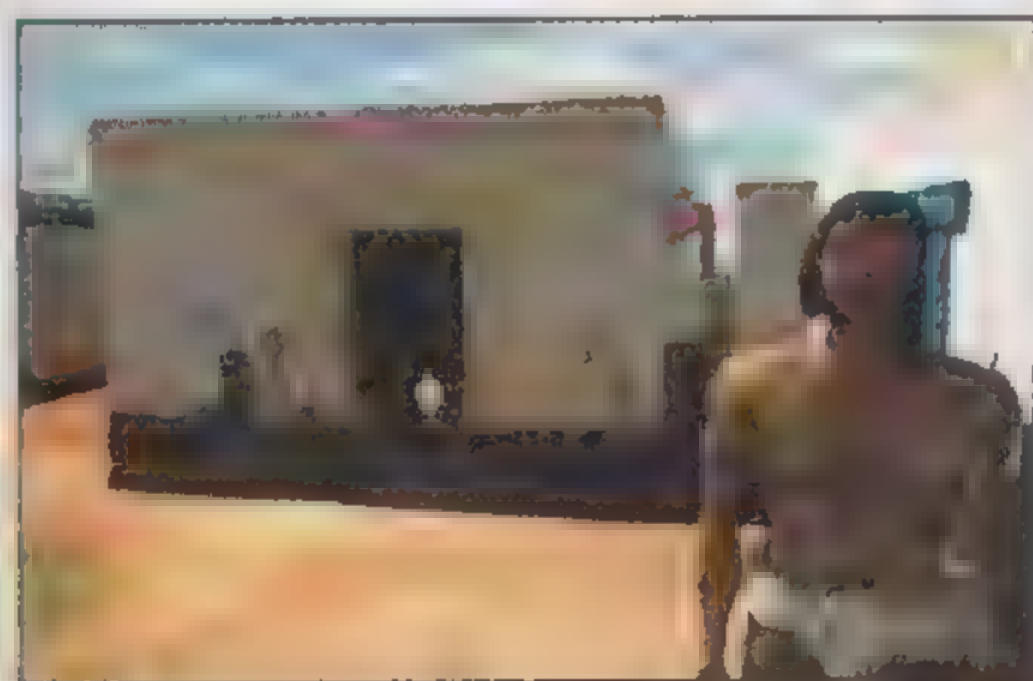
**2** Idziemy do chaty z niebieskimi drzwiami. Za statuetkami skręcamy w lewo. Rozmawiamy ze starcem, który prosi o kadzidło. Znajdujemy je w statuetce na podeście. Dajemy je starcowi.



**3** Uciekamy nad jezioro: biegniemy w prawo, w prawo, prosto, potem w lewo, w lewo i prosto. Wsiadamy do łodzi i płyniemy w stronę chaty, obok której przycumowana jest inna łódź.



**4** Wsiadamy, idziemy na drugi brzeg i wsiadamy do kolejnej łodzi. Płyniemy, aż zobaczymy ikonę mapy. Klikamy lewym przyciskiem myszy i wybieramy dzielnicę kupców.



**5** Idziemy jedną z ulic przed siebie i kupujemy drewno od handlarza. Dowiadujemy się, gdzie mieszka Tlatli, o którym mówił starzec. Wchodzimy do chaty z żółtymi drzwiami.



**6** Wchodzimy do drugiego pomieszczenia i rozmawiamy z kapłanem. Tlatli został zamordowany! Płacimy kapłanowi za dodatkowe informacje. Z maty bierzemy zakrwawiony pergamin.



**7** Przechodzimy na tył domu. Po prawej znajduje się pokój służącego. Wypytyujemy go o szczegóły. Wracamy do ciała i przesuwamy matę leżącą obok niego. Pod nią znajdujemy klejnot.



**8** Frontowych drzwi pilnują strażnicy – nie możemy nimi wyjść. Rozmawiamy ze służącym. Na tyłach domu płynie rzeczka. Czekamy na łódź i przekaskujemy po niej na drugi brzeg.



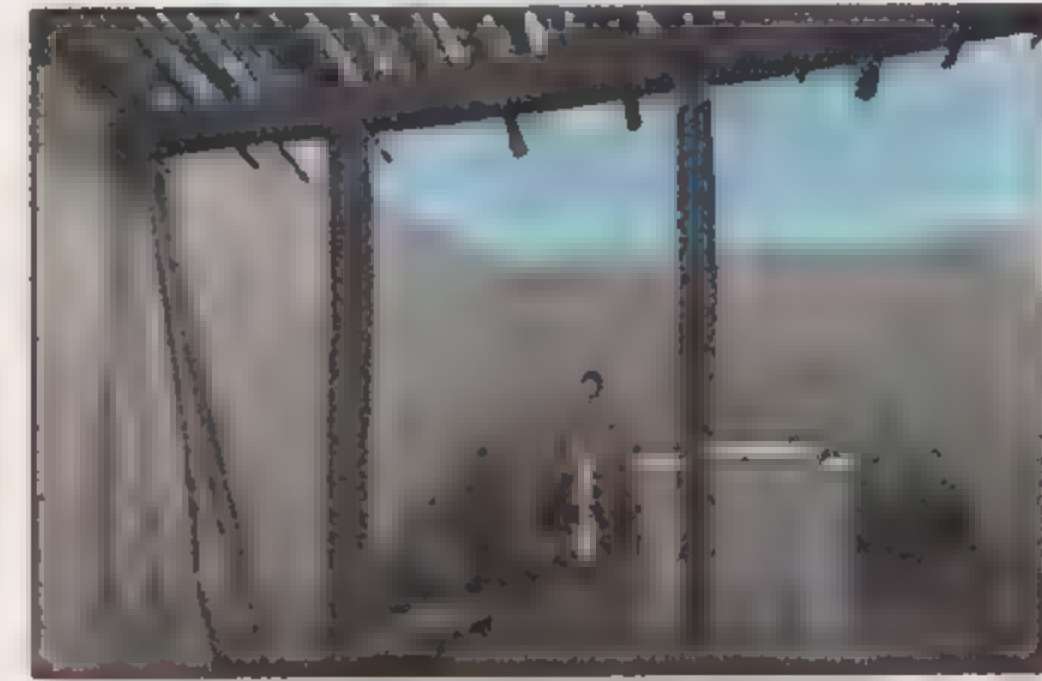
**9** Idziemy uliczką, której nie pilnują strażnicy, przechodzimy przez most, skręcamy w prawo. Za kolejnym mostem pojawia się ikonka mapy. Wybieramy z niej dzielnicę rzemieślników.



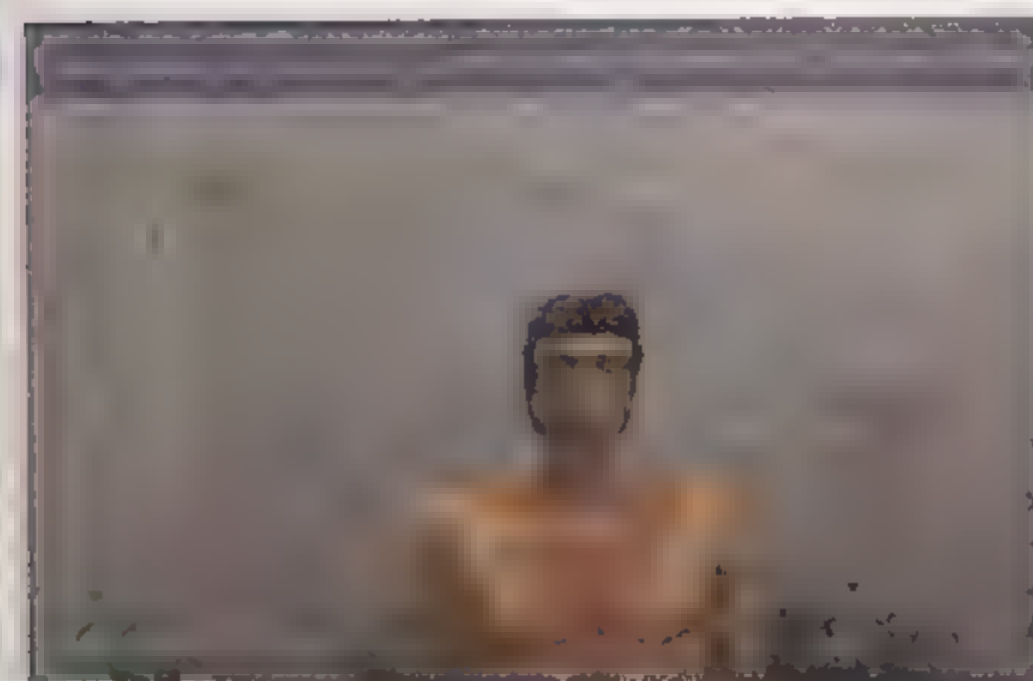
**10** Rozmawiamy z tkaczką (po lewej) i z Chimallim (przy świątyni). Dowiadujemy się, gdzie znajdziemy kurtyzanę imieniem Turkus. Idziemy wzdłuż płotu i znajdujemy ją zaraz za rogiem.



**11** Gdy kurtyzana zapyta, pokazujemy jej klejnot znaleziony pod matą. Turkus radzi nam porozmawiać z Chacoatlem. Zrobimy to następnego dnia, gdyż jest już późno. Zostajemy z Turkus.



**12** Idziemy do dzielnicy rzemieślników. Chacoatl mieszka na prawo od świątyni. Płacimy służącemu za przejście. Wypytyujemy Chacoatla i pokazujemy mu zakrwawiony pergamin.



**13** Dajemy mu jeden z dwóch identycznych naszyjników. Pióropusznik twierdzi, że powinniśmy zobaczyć się z panem Kobieta Wąż. Idziemy do domu poety i rozmawiamy ze służącym.



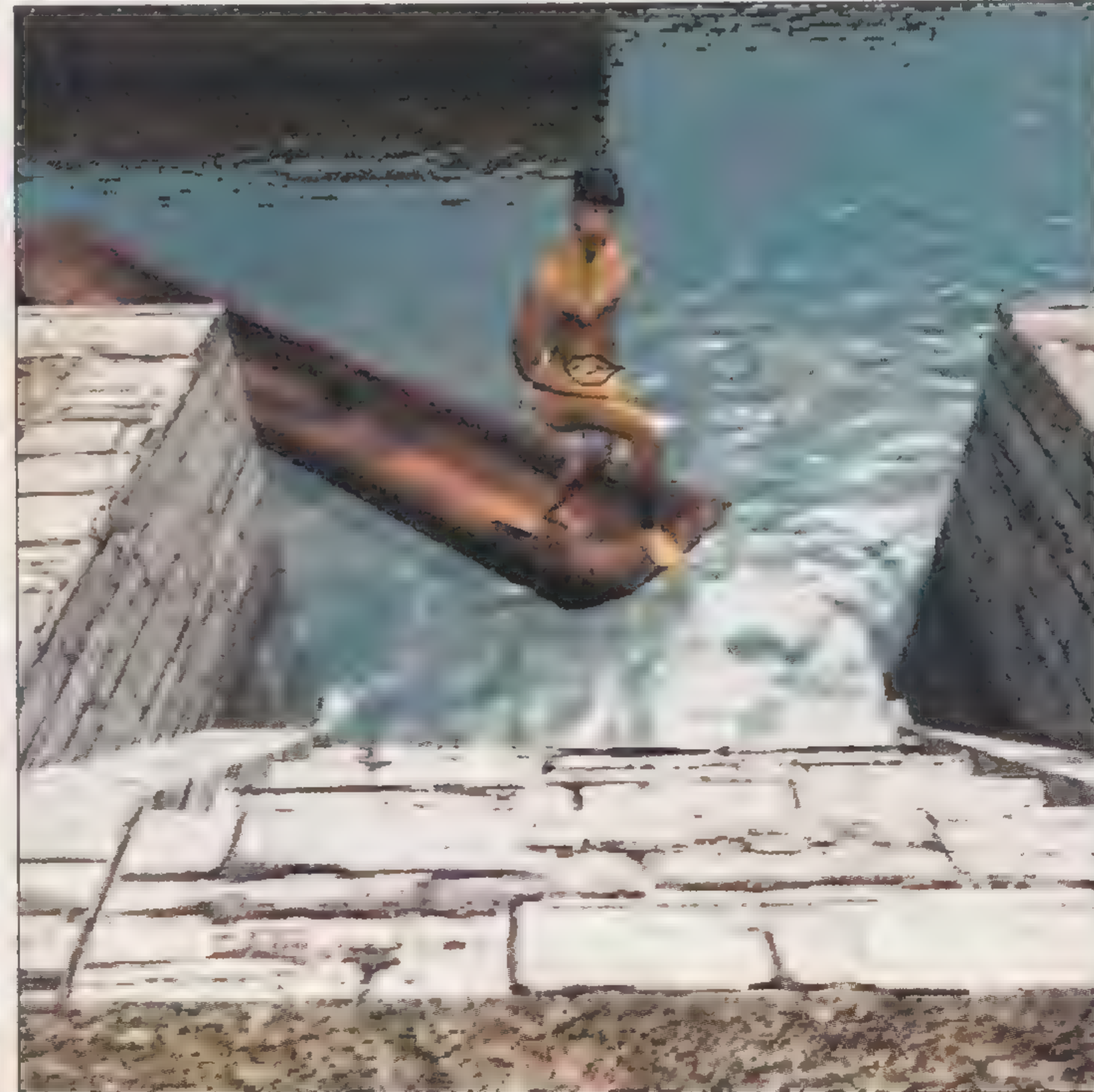
**14** Po wyjściu skręcamy w prawo i idziemy na targ. Od dwójga kupców kupujemy barwniki: żółty, jasnoniebieski, czerwony i ciemnoniebieski. Wracamy do warsztatu Chacoatla.



**15** Barwniki umieszczamy w zagłębieniach. Zielone pióra są gotowe. Długie białe pióra maczamy w farbach i wtykamy w brzeg tarczy. Kawałki piór farbujemy i uzupełniamy nimi wzór. Gdy skończymy, zabieramy tarczę i rozmawiamy z Chacoatlem.



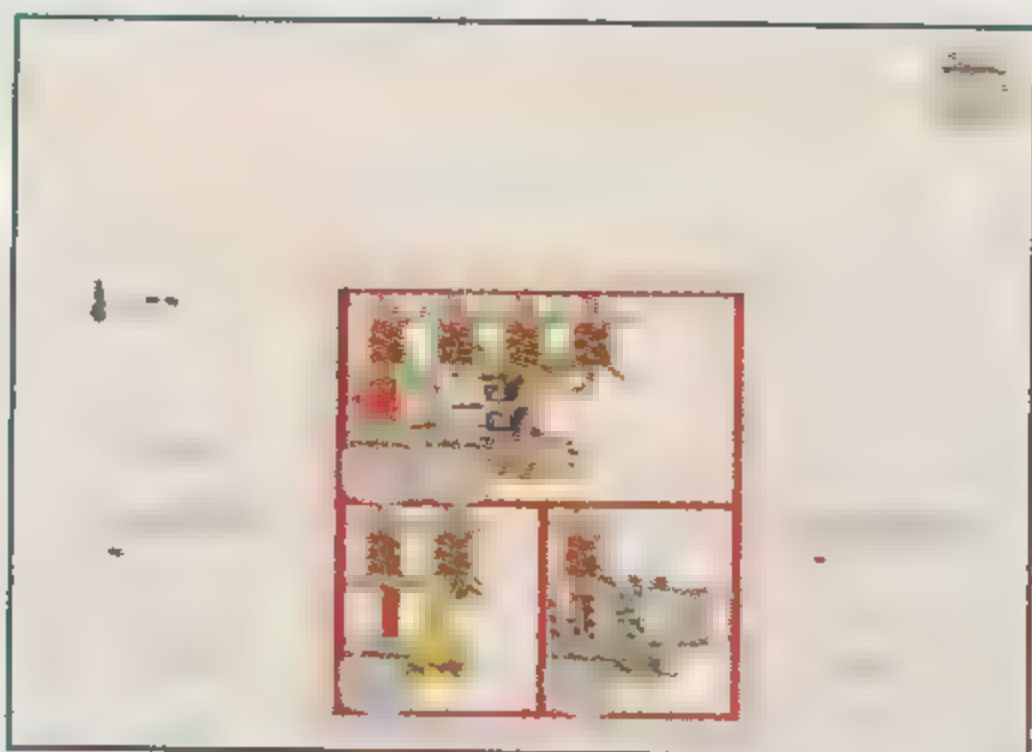
**16** Wychodzimy na zewnątrz. Nasz przyjaciel Chimalli ma nowe wiadomości. Wchodzimy na most i udajemy się na plac Tenochtitlan. Idziemy przed siebie i oferujemy ziarna żebrakowi. Hojność zostaje nagrodzona: żebrak daje nam złotą bransoletę.



**17** Wracamy nad strumień i skręcamy w lewo, gdzie czeka czółno. Płacimy przewoźnikowi dwa ziarna i płyniemy do miejsca rozliczeń podatkowych.



Kobieta Wąż



**18** Zgadza się pracować dla urzędnika i segregujemy dani jak na obrazku powyżej. Mijamy urzędnika, skręcamy w lewo i idziemy korytarzem prosto na dziedziniec.



**19** Rozmawiamy z poetą w ogrodzie. Podsluchujemy rozmowę na dziedzińcu. Odwracamy się i idziemy naprzód. Strażnikowi pokazujemy tarczę. Wchodzimy i rozmawiamy z Kobieta Wężem.



**20** W sianie leży nóż. Przecinamy nim liny mocujące drzwi klatki. Rozmawiamy z rodzicami zamkniętymi w innej klatce. Podchodzimy do wyjścia i z dmuchawki strzelamy do jaguara.



**21** Wychodzimy i idziemy w prawo po schodach. Rozmawiamy ze sługą. Aby móc ponownie spotkać się z Kobieta Wężem, dostajemy przepustkę: magiczną grzechotkę.



**22** Przed wejściem do komnat Kobiety Węża skręcamy w prawo. Na końcu korytarza pokazujemy grzechotkę. Po rozmowie z arystokratą wracamy do dzielnicy rzemieślników.



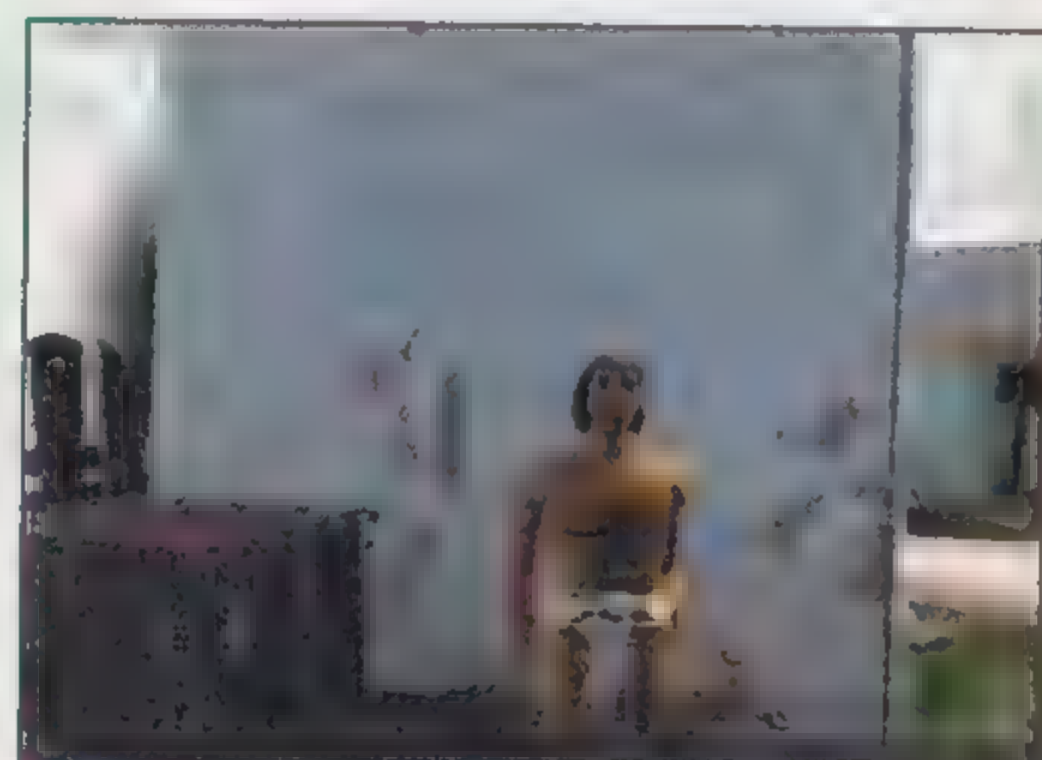
**23** Chimalli proponuje, byśmy jeszcze raz porozmawiali z pióropusznikiem. Niestety Chacoatl już wyjechał. Od służącego dowiadujemy się, że zostawił dla nas wiadomość.



**24** Szukamy informacji o Zielonym Wężu i Siedem Krzemieniu. Rozmawiamy z Chimallim i z tkaczką przy moście. Idziemy do Turkus i do rzemieślnika Siedem Krzemień za mostem.



**25** Dajemy mu wiązkę drewna i wypytujemy. Pokazujemy naszyjnik, ale to nie on go zrobił. Opowiada o rzemieślniku, który nazywa się tak samo i mieszka w dzielnicy kupców.



**26** Za mostem wypytujemy sprzedawcę drewna o Siedem Krzemienia. Zagadujemy Chimalliego i idziemy do dzielnicy kupców. Skręcamy w lewo i idziemy przez mostek.



**27** Znajdujemy dom bogatego człowieka. Strażnik twierdzi, że mieszka tu Trzy Królik. Odwracamy się i skręcamy w prawo. Człowieka za rogiem pytamy o Siedem Krzemienia.



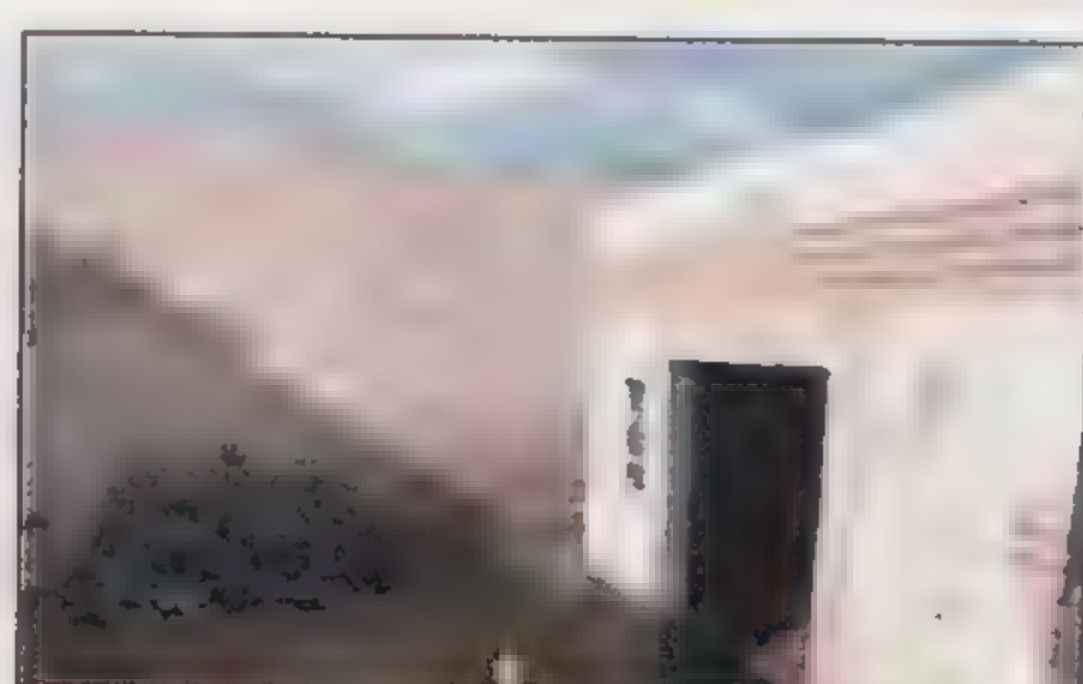
**28** Skręcamy w lewo tak, aby piec był z lewej i idziemy przed siebie. Wchodzimy do domu z białym wejściem. Przeszukujemy go i przechodzimy do pomieszczenia na tyłach.



**29** Podchodzimy do lewego rogu pokoju. Teraz dziobiemy nożem w ozdobny pas na ścianie, aż odkrywamy skrytkę. Rozgrzebujemy ścianę i zabieramy naszyjnik.



**30** Wraca właściciel domu! Wypytujemy go o pochodzenie naszyjnika. Za tę informację właściciel żąda równowartości stukrotnych kosztów naprawy uszkodzonej ściany.



**31** Wracamy do wsi. Idziemy do naszego mieszkania i podchodzimy do wizerunku bogini na ścianie, na lewo od wejścia do łazienki. Spoglądamy w dół i kopujemy łopatą. Zabieramy skarb.



**32** Idziemy do dzielnicy kupieckiej. Za tak cenny przedmiot Siedem Krzemień mówi nam wszystko, co wie. Przy wyjściu czeka na nas Szczyt Góry i grozi śmiercią. Śpieszymy się! Kopujemy stojący kos z węzami i uciekamy z mieszkania.



**33** Kierujemy się na plac Tenochtitlan. Skręcamy w prawo i wchodzimy na schody. Z prawej strony wisi most zwodzony. Przecinamy sznur na ścianie – most opada. Wojownikowi pokazujemy magiczną grzechotkę, aby wpuścił nas do środka.



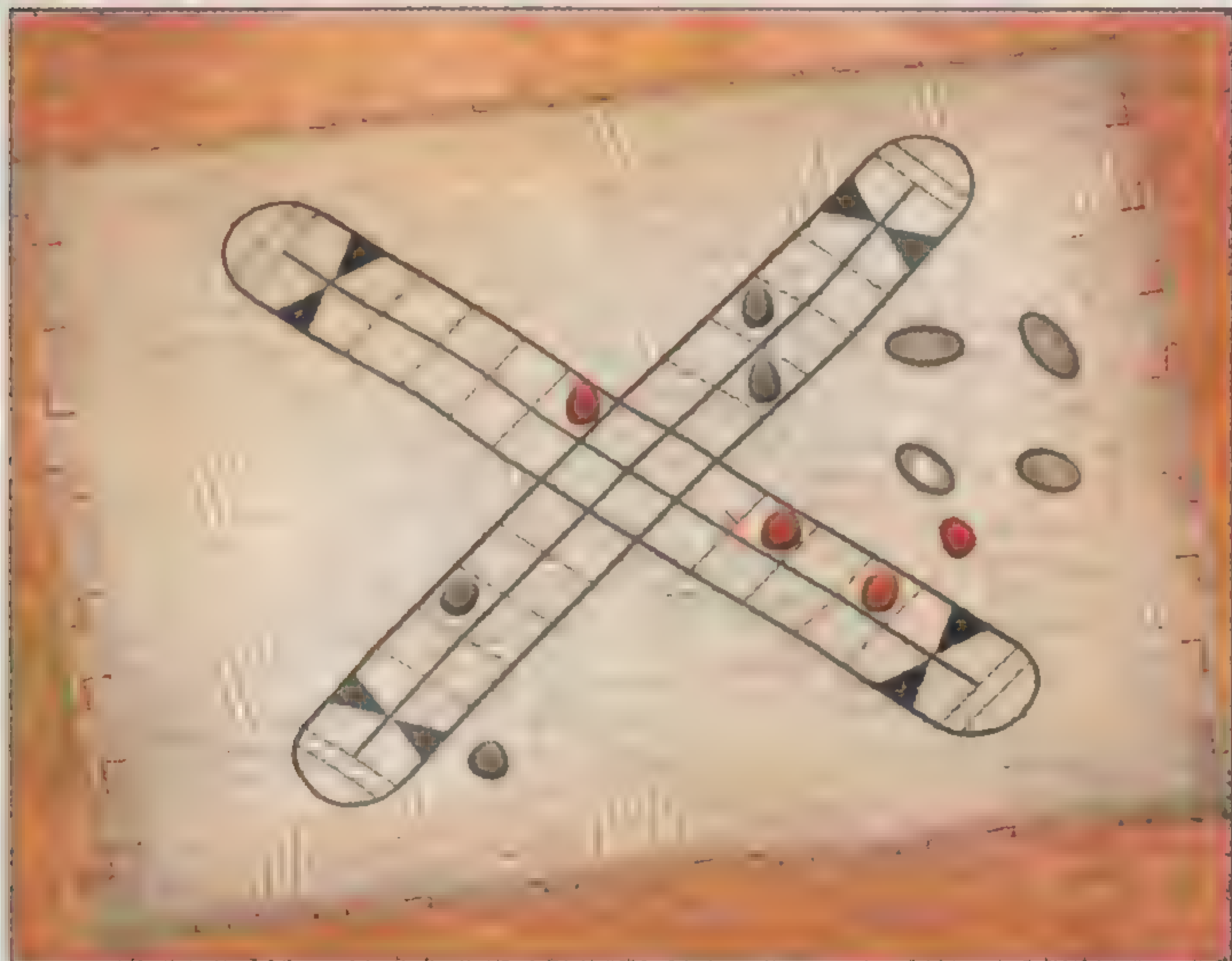
**34** Przechodzimy przez tunel i tak jak poprzednio wchodzimy do mieszkania Kobiety Węża. Rozmawiamy z nim, ale zdobyte dowody są niewystarczające. Szukamy więc dalej! Wracamy tą samą drogą do dzielnicy kupców.



## Kapryśny starzec



**35** Rozmawiamy z mężczyzną obok domu Trzy Królika. Kieruje on nas do starca siedzącego w ślepej uliczce obok. Ten nic nam nie powie, póki nie przyniesiemy mu czegoś do picia. Idziemy na targowisko.

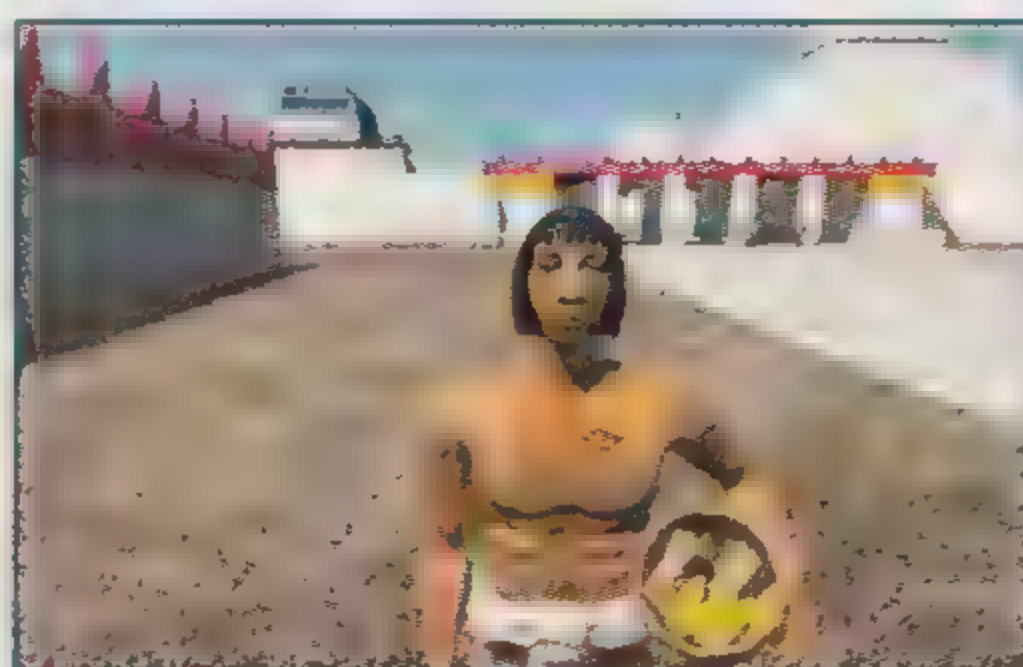


**36** U kobiety z prawej strony kupujemy antalek octli i oddajemy go starcowi. Dziadek nie będzie mówił, jeśli nie zagramy z nim w grę narysowaną na ziemi. Zabawa polega na tym, aby przeprowadzić cztery pionki przez całą drogę. Kamienie z białymi kropkami to kostki do gry. Gdy wchodzimy na pole zajmowane przez przeciwnika, jego pionek musi zaczynać grę od początku.

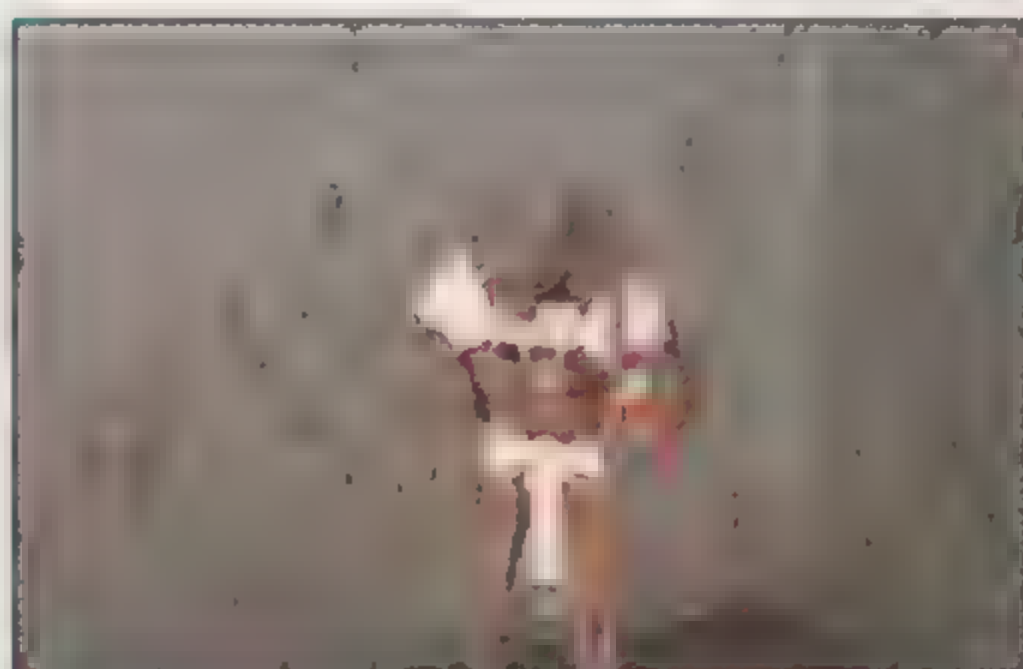


**37** Bez względu na wynik gry po trzeciej rundzie starzec godzi się z nami rozmawiać. Idziemy na główny plac. Wejście do centrum religijnego znajduje się na samym końcu, ale strażnik nas nie przepuszcza.

## Kapłanka Domu Pieśni



**38** Odwracamy się. Przed nami po prawej stoi sprzedawca drewna. Zamieniamy z nim kilka słów. Chłopak polubił nas i w przyszłości nam pomoże. Idziemy do Chimalliego po nowe informacje.



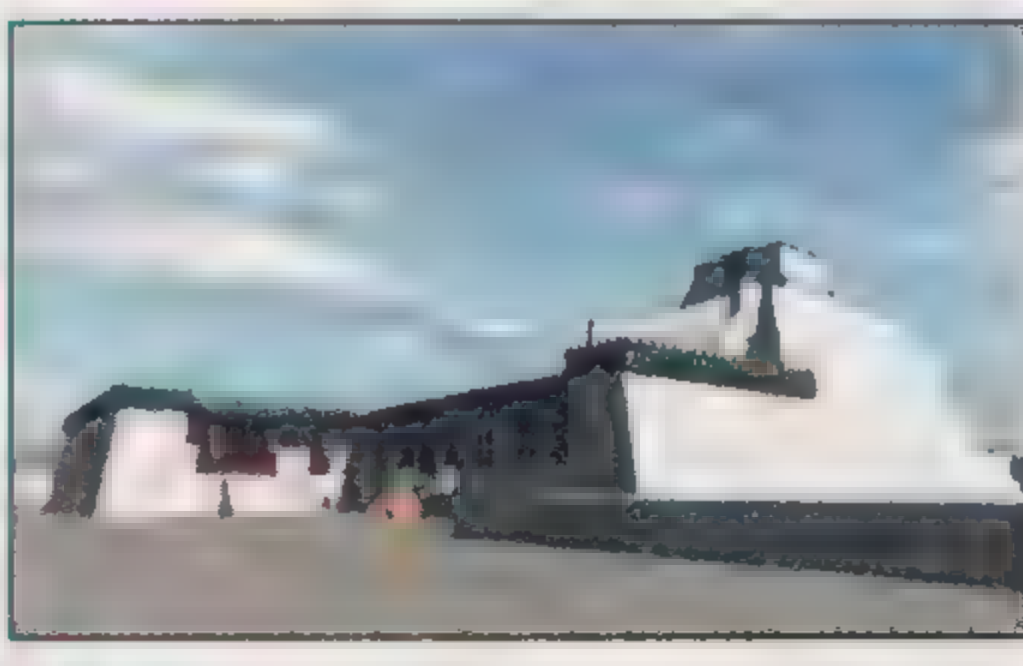
**40** Wracamy do naszej rodzinnej wsi i idziemy do Quilaztliego. Opowiada nam on o Czarnym Kwiecie i planowanej rebelii. Kierujemy się na główny plac, do strażnika, który wcześniej nie chciał nas przepuścić.



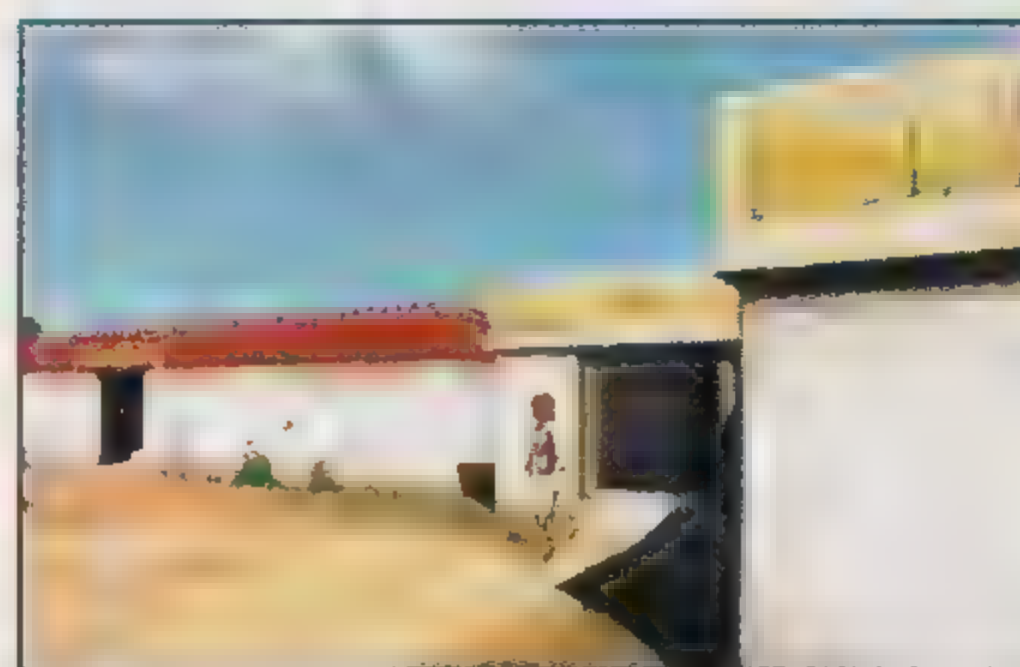
**42** Na schodach skręcamy w prawo i robimy dwa kroki. Oto kapłanka Papatzin. Nie ufajmy jej! Mówimy o celu naszej wizyty, ale nie pytamy o Trzy Królika. Zapisujemy wskazaną drogę.



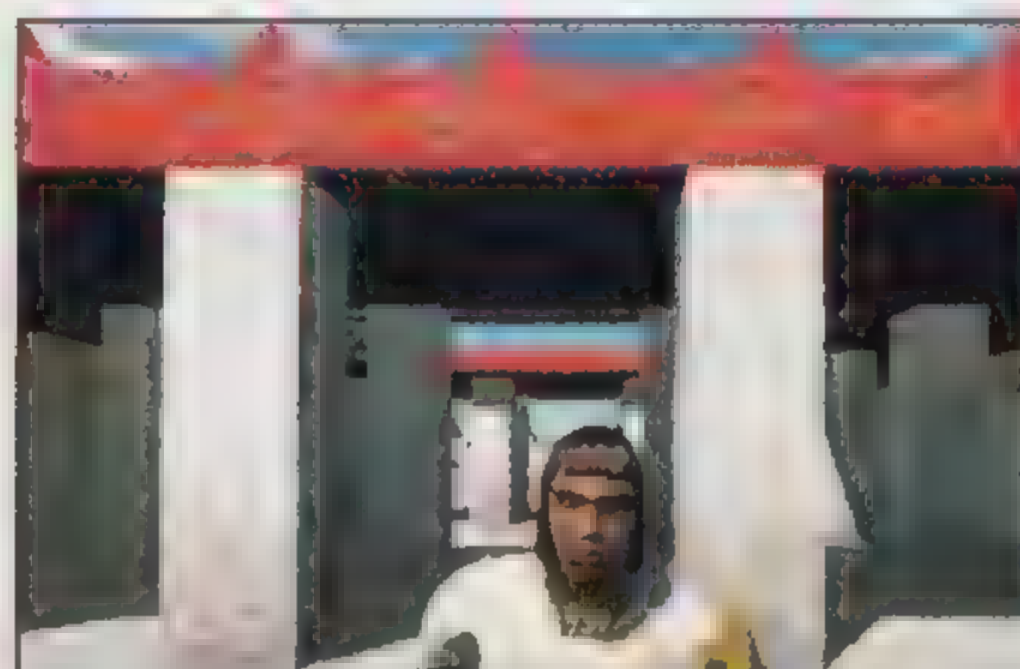
**44** Skręcamy w prawo i robimy krok do przodu. Teraz obrót w prawo i idziemy przed siebie, aż spotkamy mężczyznę w pióropuszu. Na życzenie wskazuje on drogę do każdej budowli na placu.



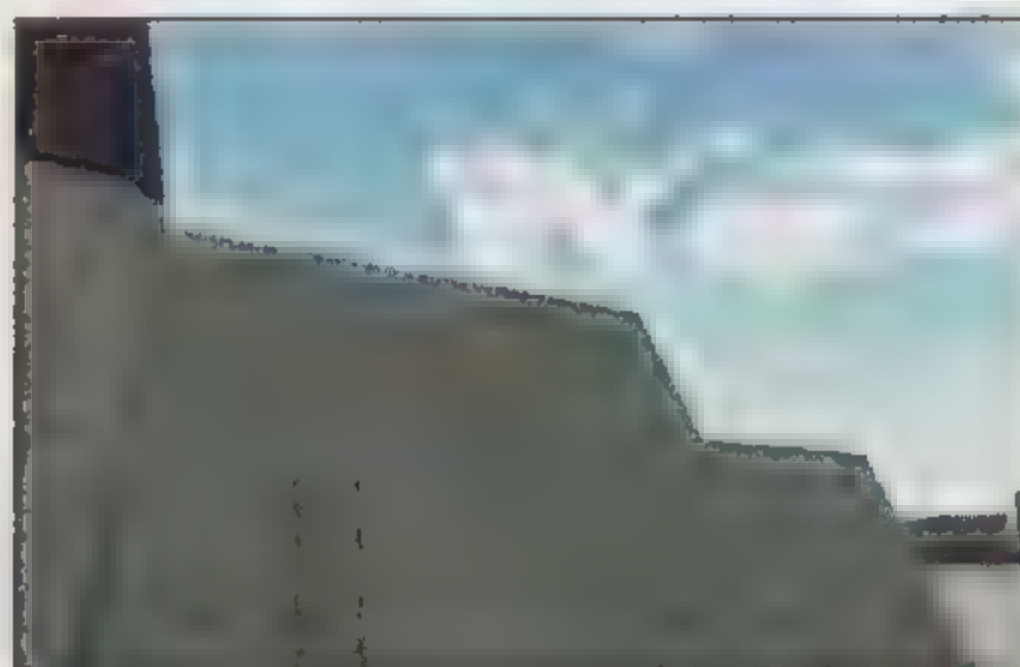
**46** Opowiadamy jej wszystko, co wiemy i wręczamy bębenek, gdy o niego pyta. Pytamy ją o drogę do świątyni Tezcatlipoca i wychodzimy na zewnątrz. Nasz cel znajduje się na prawo od stojącej pośrodku placu wielkiej piramidy ze schodami.



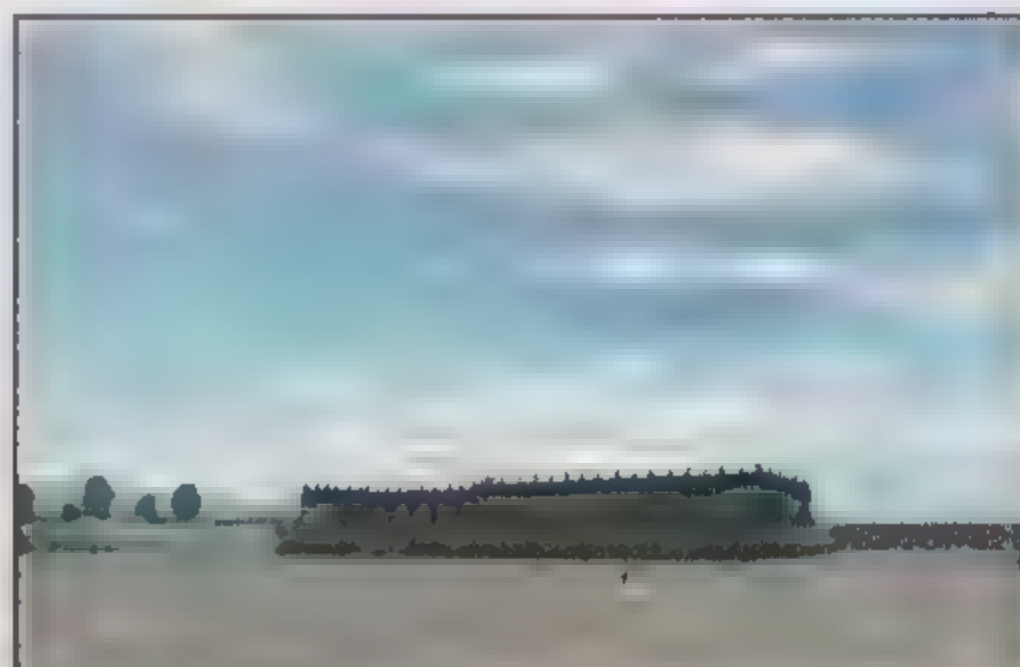
**39** Idziemy do Kobiety Węża. Opowiadamy o tym, co już wiemy i idziemy do dzielnicy kupców. Z prawej strony, obok wejścia do Clamenca zauważamy Turkus. Po rozmowie dostajemy od niej bębenek.



**41** Pokazujemy bębenek i pytamy o drogę do Domu Pieśni. Wchodzimy na plac i zatrzymujemy się. Unikamy strażników. Obracamy się w prawo, i idziemy krok przed siebie i dwa w lewo. Odwracamy się w lewo.



**43** Obrót w lewo, dwa kroki naprzód, w lewo, do przodu i odwracamy się w prawo. Zapamiętujemy to miejsce – drabina przydaje się później. Obrót w lewo i dwa kroki naprzód.



**45** Daleko za jego plecami stoi Dom Pieśni: budynek z czerwonymi pasami i dwoma wejściami. Strażnikowi pokazujemy bębenek, wchodzimy do środka i podchodzimy do kapłanki Cuicani stojącej w rogu.



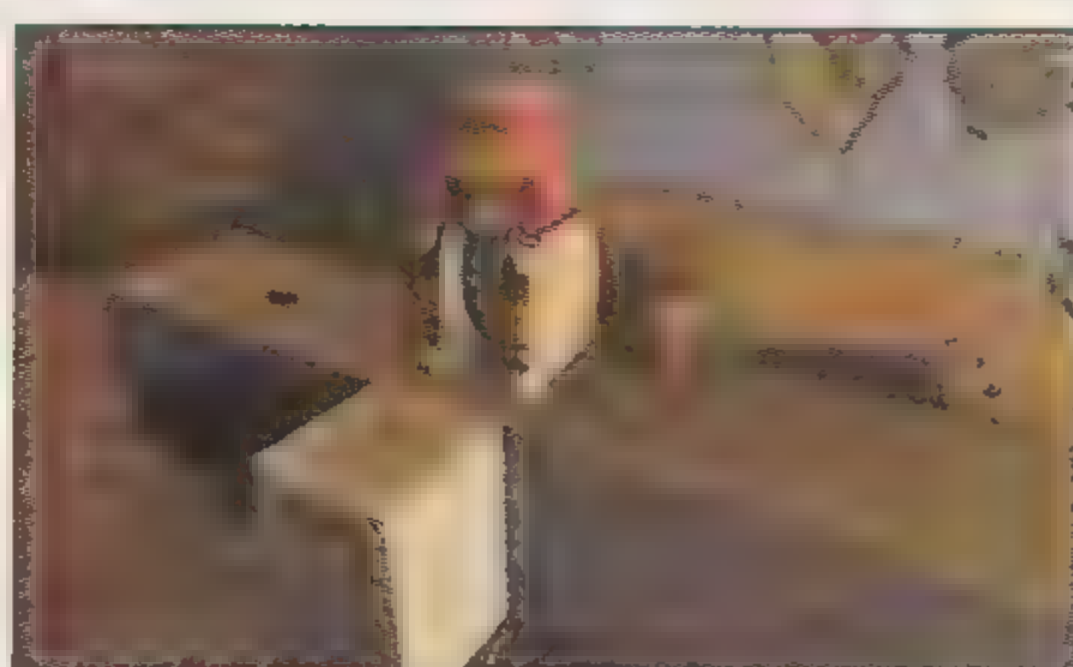
**47** Podchodzimy do budynku pomalowanego na czerwono i niebiesko. Strażnikowi pokazujemy naszyjnik zamordowanego dostojnika. Nie wspominamy o swoich podejrzeniach! Wchodzimy do środka i skręcamy w lewo.



Truciele!



**48** Kolejny strażnik zadaje nam trzy pytania. Odpowiedzi na nie brzmią: to oko, to nos, to usta. Mijamy strażnika, idziemy do przodu, obracamy się w prawo i podsłuchujemy rozmowę Papatzin i Trzy Królika.



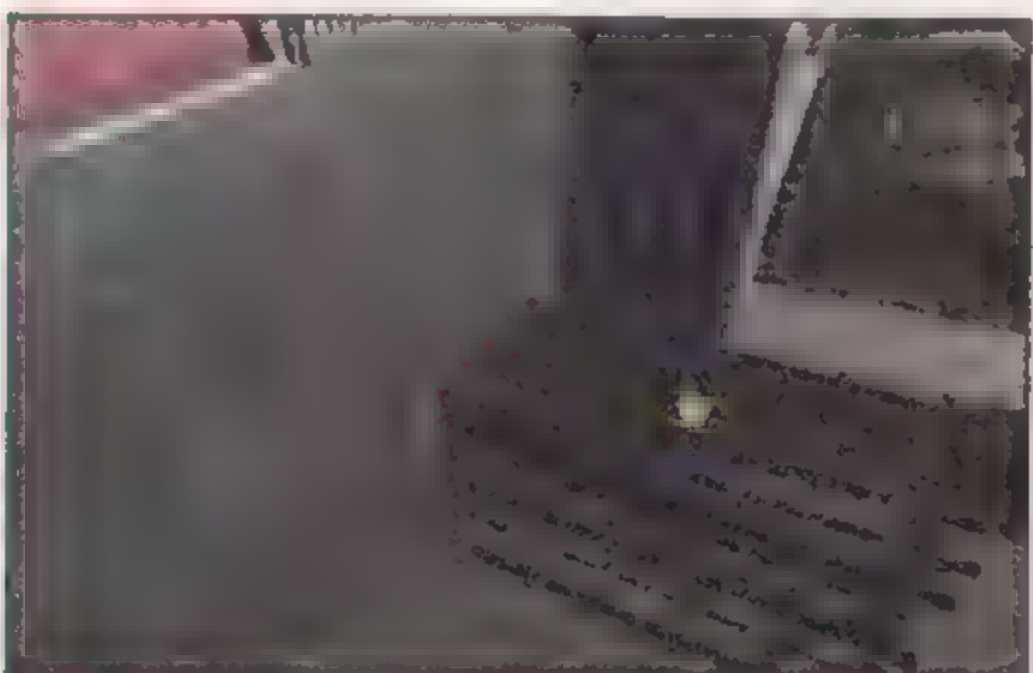
**49** Gdy wychodzą, podchodzimy do posążka. Bierzemy kamienny blok leżący z prawej strony i kładziemy go pod posągiem. Przesuwamy posąg i podnosimy flakonik z trucizną. Przesuwamy posąg na miejsce.



**50** Zabieramy lustro z lewej strony. Wychodzimy po schodach i za-  
trzymujemy się. Papatzin i Trzy Królik wciąż tam są. Za pomocą lusterka sprawdzamy, kiedy sobie pójda i wybiegamy ze świątyni.



**51** Idziemy do Domu Pieśni. Wchodzimy tam lewymi schodami. Skracamy w prawo i przechodzimy do drugiego pomieszczenia. Po rozmowie z Cuicani wychodzimy z centrum obrzędowego.



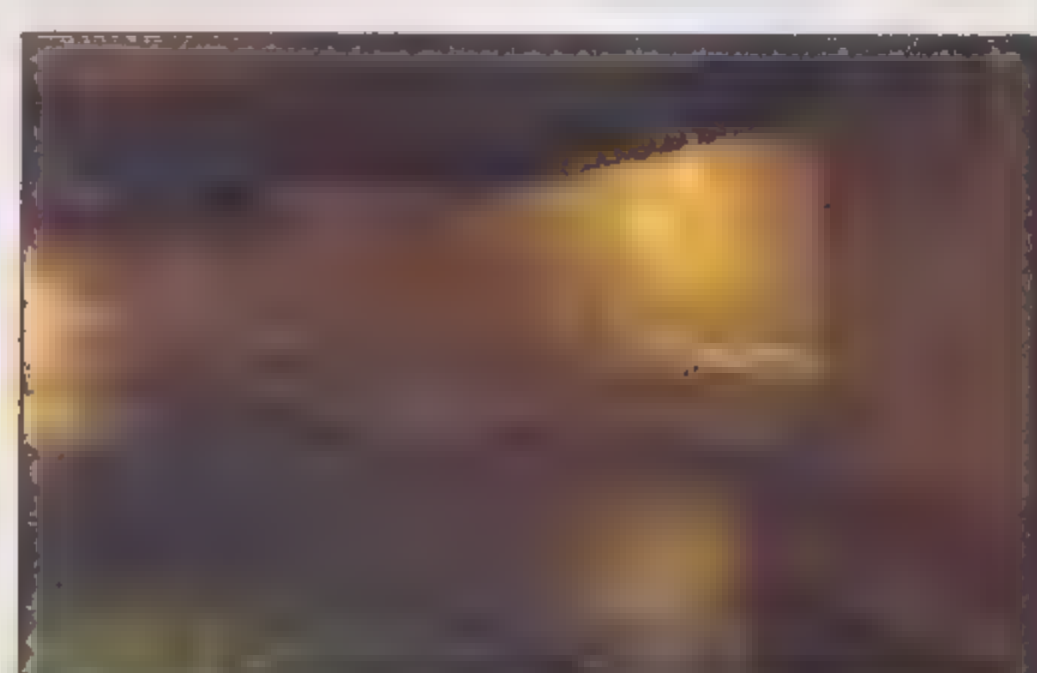
**52** Na placu Tenochtitlan rozmawiamy z Chimallim. Znaną drogą idziemy do ogrodu w pałacu. Pytamy poetę, czy zna pana Ayocunama. Na podłodze obok najbliższego strażnika leży skrzynka. Podnosimy ją.



**53** Idziemy na drugą stronę ogrodu i spoglądamy do góry. Stawiamy klatkę na murku pod krzakiem z białymi kwiatami i wchodzimy na nią. Zrywamy kwiat i pokazujemy go poecie. Dostajemy drugą część pergaminu.



**54** Rozmawiamy z Turkus w dzielnicy rzemieślników. Wracamy na plac Tenochtitlan. Idziemy do końca i skręcamy w prawo, na teren budowy. Patrzymy pod nogi, podnosimy pochodnię i zapalamy ją w żarze.



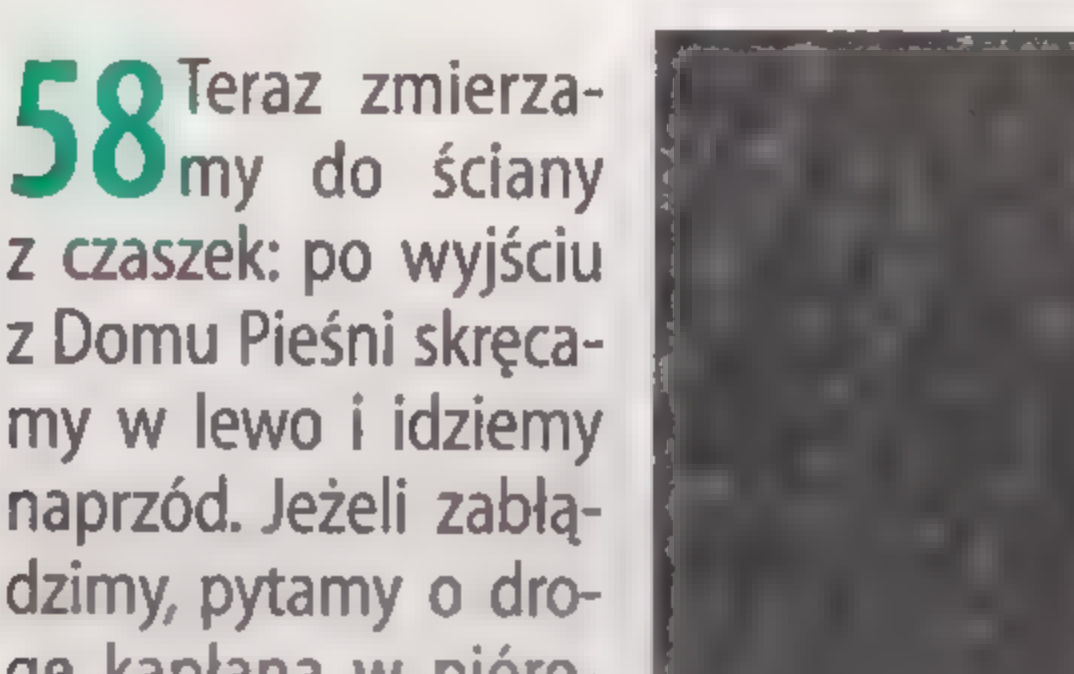
**55** Wchodzimy do kanału wodnego. Idziemy dwa kroki naprzód i obracamy się w lewo. Wchodzimy w boczny korytarz. Idziemy przed siebie i obracamy się w prawo. Klikamy na wnękę w ścianie.



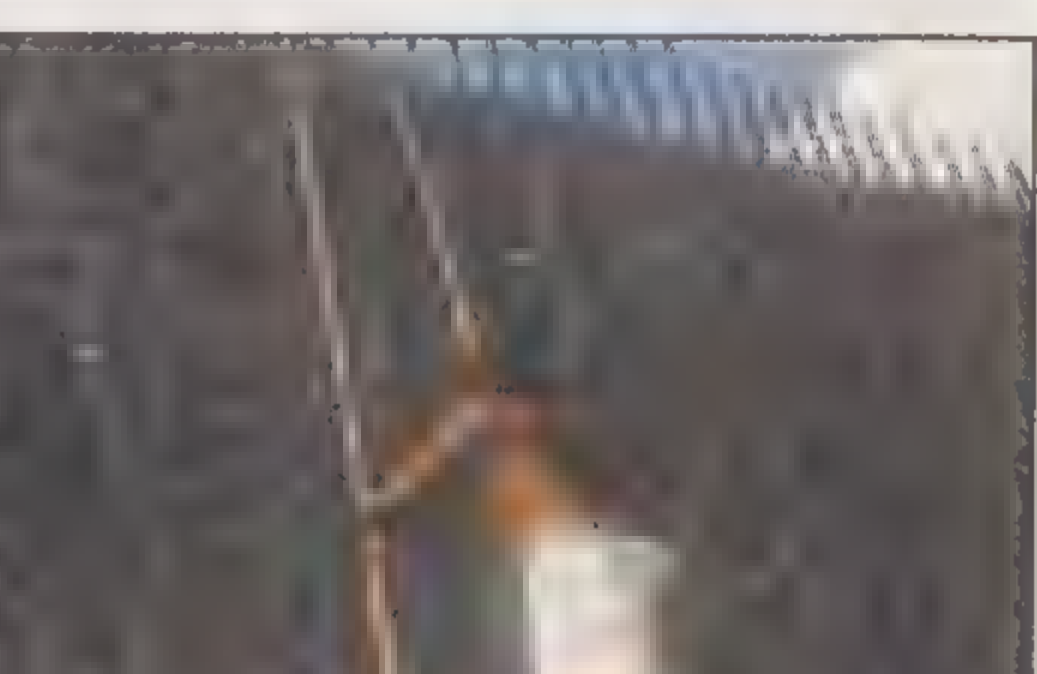
**56** Obracamy się w prawo i idziemy naprzód. Kapłan grozi nam wyrzuceniem. Dajemy mu grzechotkę. Idziemy do Domu Pieśni, po drodze biorąc drabinę (patrz punkt 43).



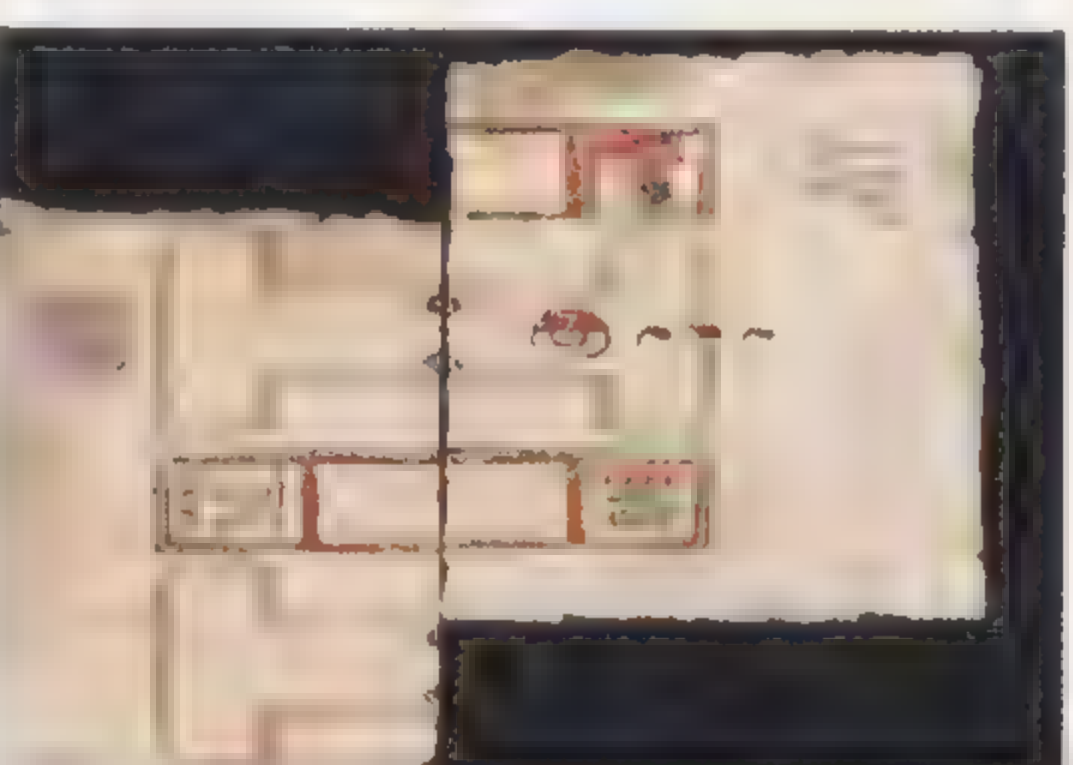
**57** Spacerując po placu zawsze wybieramy taką drogę, by omijać szukającego nas wojownika Szczyt Góry. Idziemy do Cuicani i pokazujemy jej pergamin od poety.



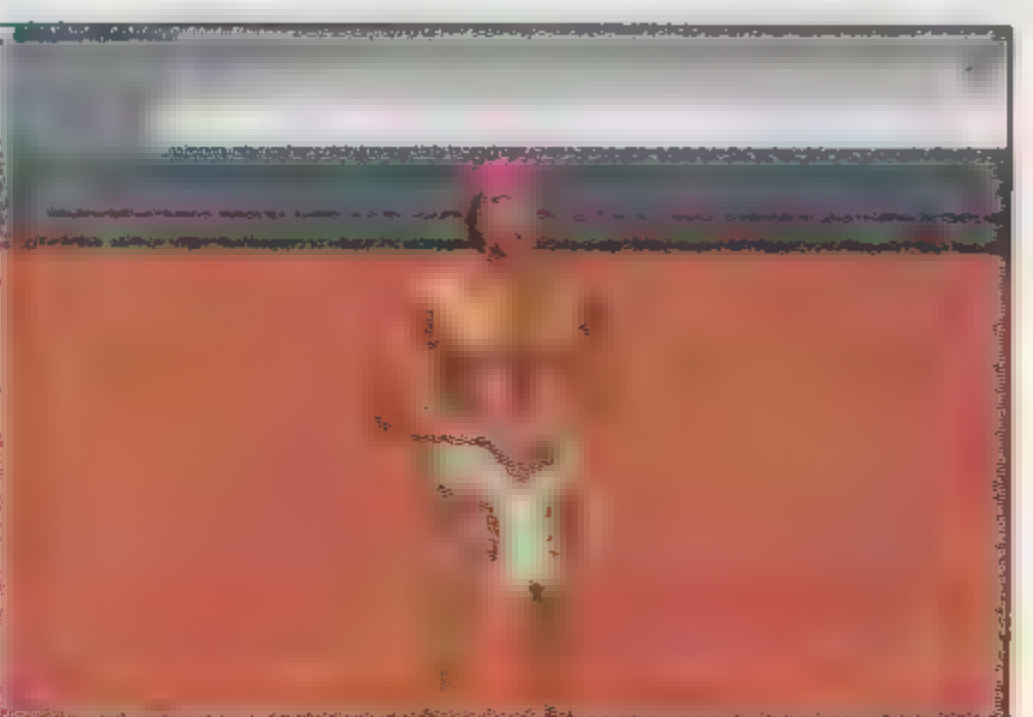
**58** Teraz zmierzamy do ściany z czaszek: po wyjściu z Domu Pieśni skręcamy w lewo i idziemy naprzód. Jeżeli zabłądzimy, pytamy o drogę kapłana w pióropuszu. Opieramy drabinę w miejscu, gdzie pojawia się zaciśnięta pięść i wspina się po niej na górę.



**59** By odsłonił się papier zatknięty na szóstym kiju, układ czaszek na pierwszych pięciu musi być taki sam. Zagadka wymaga cierpliwości, ale na pewno sobie z nią poradzimy. Bierzemy papier i idziemy do Cuicani.



**60** Otwieramy okno ekwipunku, klikamy na kawałek pergaminu i na oko po lewej. Klikamy na drugi kawałek i składamy oba w jeden. Klikamy u góry ekranu, gdzie kursor zmienia się w dłoń. Całość pokazujemy kapłance.



**61** Idziemy na boisko tlachtli (obok ściany z czaszek). Rozmawiamy z graczem i poddajemy się próbie. Podnosimy piłkę, podchodzimy do prawej obręczy i rzucamy przez nią piłkę.



**62** Wracamy do Domu Pieśni. Po rozmowie z kapłanką idziemy do pomieszczenia obok i klikamy na każdy symbol na ścianie. Ponownie rozmawiamy z Cuicani.



**63** Odwracamy się w lewo od miejsca, gdzie kursor zamienia się w mapę. Idziemy przed siebie, aż spotykamy strażników. Wybieramy odpowiedź zacytowaną od słów: Moje imię nic ci nie powie.

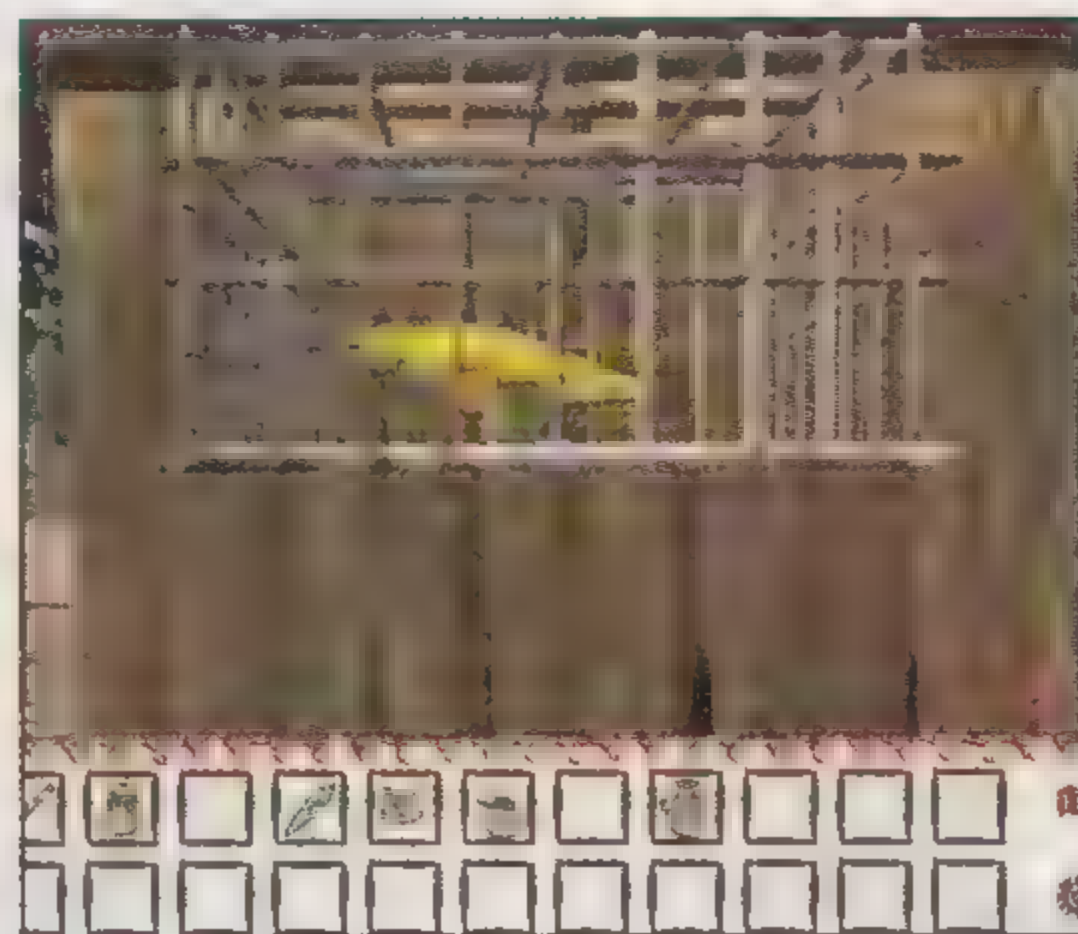




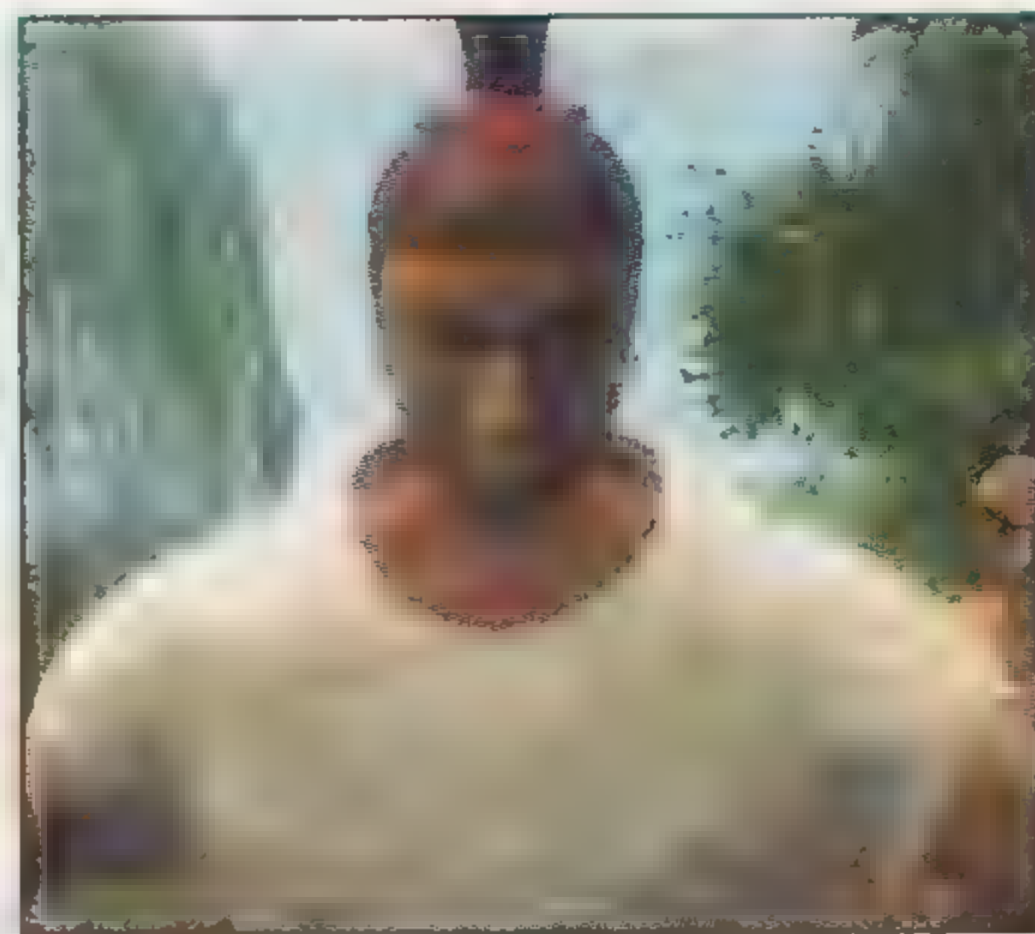
**64** Odwracamy się i podchodzimy do drzewa. Z prawej strony na gałęzi siedzi ptaszek. Wyciągamy dmuchawkę i strzelamy. Ptak leży obok. Nieopodal, na innym drzewie siedzi drugi ptak. Też go zabijamy.



**65** Oddajemy ptaki strażnikowi. Teraz już nas przepuszcza, więc idziemy przed siebie. Rozmawiamy ze strażnikiem, który pilnuje wejścia do jaskini. Bierzymy dzban, który leży za ścianą po prawej stronie.



**66** Dajemy papudze ziarna amaranthu. W rozmowie ze strażnikiem wybieramy: topco petacalco. Idziemy przed siebie i zabieramy kij oparty o ścianę po lewej. Idziemy w głąb jaskini. Używamy kija na dzbanach.



**67** Wychodzimy z jaskini i oglądamy jak Chimalli zabija Szczyt Góry. Idziemy przed siebie i spotykamy pana Czarny Kwiat. Podczas rozmowy wybieramy wypicie trucizny. Teraz zaczynamy się śpieszyć!



**68** Natychmiast odwracamy się i wbiegamy do akweduktu. Budzimy się w domu Quilaztliego. Po rozmowie wychodzimy z domu i idziemy do czołna – tak jak na początku. Płyniemy do domku na wysepce.



**69** Wychodzimy na brzeg i idziemy w lewo. Używamy noża na roślinie o czerwonych kwiatach. Wracamy do starca i dajemy mu zioła. Bierzymy antidotum z podłogi w głównym pomieszczeniu. Idziemy na plac Tenochtitlan.



**70** Idziemy do wodnego taksówkarza i płacimy mu dwa ziarna za przejazd. Rozmawiamy z poborcą podatkowym i wchodzimy w korytarz po lewej. Przed wejściem na dziedziniec zatrzymujemy się i obracamy w lewo.



**71** Widzimy duży, brązowy kwadrat. Przecinamy go nożem i wchodzimy do środka. Obracamy się w prawo i idziemy porozmawiać z poetą. Namawiamy go, by pomógł nam dostać się do Kobiety Węża.



**72** Do wejścia podchodzimy od strony przeciwnej niż poeta. Gdy ten odwróci uwagę strażnika, wchodzimy do środka. Podchodzimy do leżącego Kobiety Węża i podajemy mu odtrutkę. Następnie siadamy wygodnie i oglądamy zakończenie.



Tych poufnych informacji nie znajdziemy w instrukcjach. **GRY** ujawniają tajne kody, dzięki którym każda rozgrywka staje się znacznie łatwiejsza. A czasem także... śmieszniejsza!

# Tajne kody

## Tachyon: The Fringe

Oto kilka sztuczek, o których nie dowiemy się na kursie latania

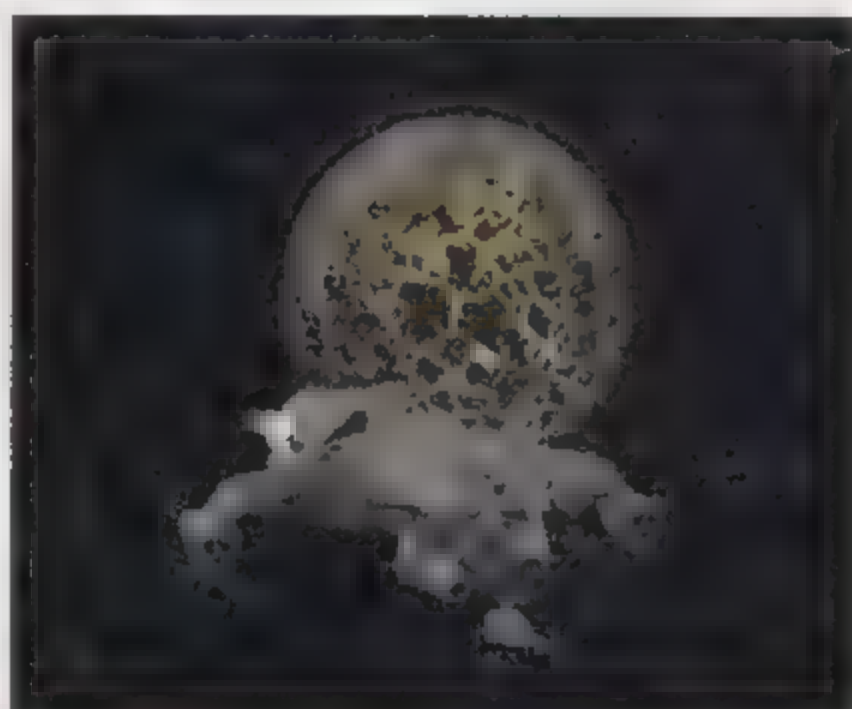
**1** W trakcie gry naciskamy klawisz [F7] na klawiaturze numerycznej. Pojawia się pole CMD, w którym wpisujemy hasło **I AM A CHEATER** i wciskamy Enter. W lewym górnym rogu ekranu pojawia się napis **CHEATS ENABLED**, który oznacza, że hasło za-

działało i gra będzie teraz przyjmować kody.

**2** Ponownie wciskamy [F7] na klawiaturze numerycznej i w okienku CMD wpisujemy jeden z kodów z tabelki po prawej stronie.

**3** Chcąc użyć kolejnego kodu w tej samej misji, wprowadzamy go

tak jak w punkcie **2**. Jeżeli jednak wyjdziemy z gry, po jej ponownym uruchomieniu najpierw włączamy kody (patrz punkt **1**).



Dzięki tajnym kodom misje w kosmosie są łatwiejsze do wypełnienia

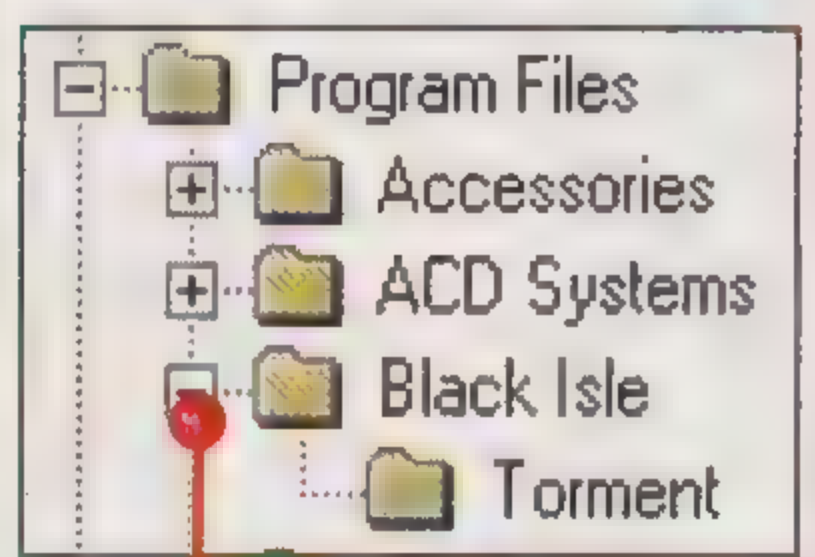
kod	działanie
QUICKENING	nasz statek jest niezniszczalny
DILITHIUM	regenerują się tarcze ochronne
ONE MILLION DOLLARS	na naszym koncie pojawia się dodatkowe 5000 kredytów
COME GET SOME	uzupełnione zostają zapasy amunicji
BOOM STICK	po zakończeniu misji dostajemy wszystkie typy broni i przedmiotów
RAGTAG	mamy w hangarze wszystkie statki
KESSEL RUN	nasz statek lata szybciej
THERE IS NO SPOON	misja zostaje zakończona sukcesem. Wracamy do bazy lub opuszczamy misję, wciskając klawisz [esc]

## Planescape: Torment

Zanim poznamy tajemnicę Bezimiennego, odbywamy długą podróż po kilku wymiarach. Zobaczmy, co nas czeka

**1** Otwieramy Eksploratora, klikając na **Start** [Start] [Eksplorator Windows]

**2** Odnajdujemy na dysku twardego folder z grą Planescape: Torment i rozwijamy listę, klikając na znak



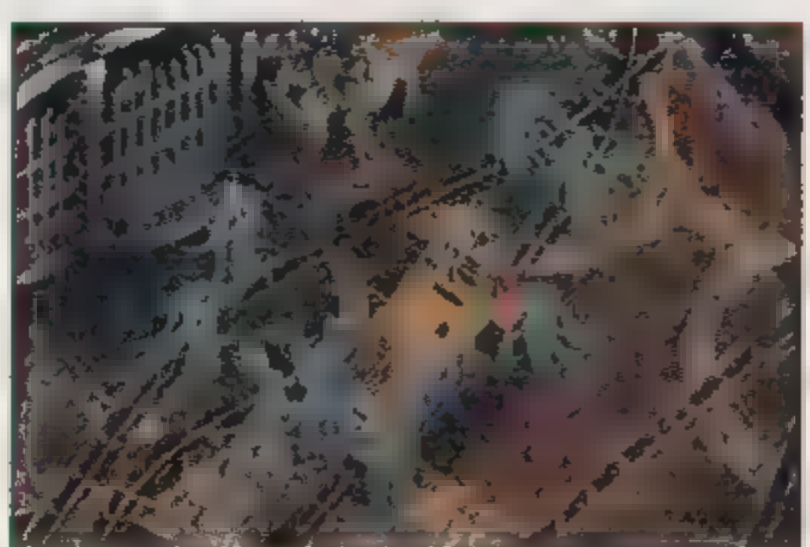
**3** Dwukrotnie klikamy na plik **torment** [torment]

**4** Pojawia się Notatnik z otwartym plikiem. Odnajdujemy fragment zawierający napisy:

[Movies]  
BISLOGO=1  
TSRLOGO=1  
OPENING=1

[Movies]  
BISLOGO=1  
TSRLOGO=1  
OPENING=1  
SS\_MSLAB=1  
SIGIL=1  
TIME=1  
SS\_PHARD=1  
SS\_ADETH=1  
ALYBIRTH=1  
DEATH=1  
MAZE1=1  
CURSTD=1  
OUTLANDS=1  
BAATOR=1  
CARCERI=1  
CRETURN=1  
FORTRESS=1  
FORTDOOR=1  
ARRU\_IGN=1  
T1ENTER=1  
METEOR=1  
DRAGON=1  
T1ABSORB=1  
FINALE=1  
CONFLAG=1  
T1DEATH=1  
RUNE=1

**5** Dopisujemy kolejne linijki tak, aby lista wyglądała następująco:



Kod pozwala nam obejrzeć wszystkie filmy zawarte w grze

**6** Zapisujemy plik. W tym celu z górnego menu Notatnika wybieramy **Plik**, a następnie **Zakończ**. Na pytanie, czy zapisać zmiany, odpowiadamy **Tak**.

**7** Teraz uruchamiamy grę. Na ekranie opcji klikamy na przycisk **Filmy**, a następnie nazwę filmu, który chcemy obejrzeć.

## MDK 2

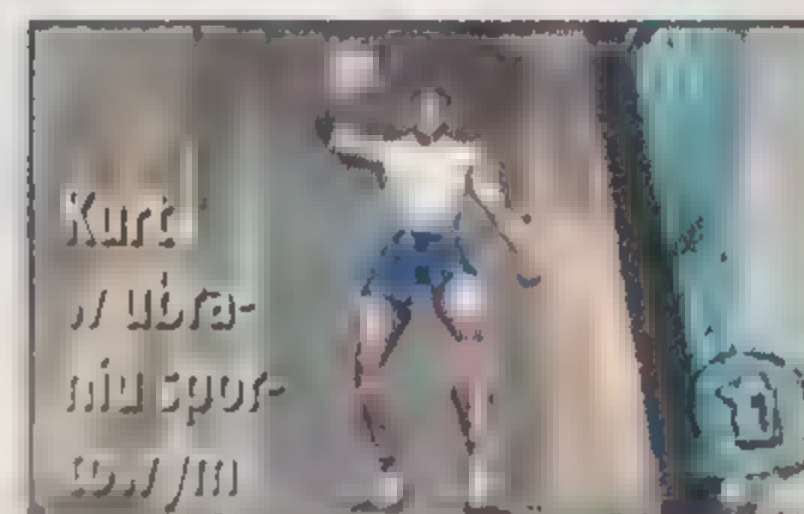
Oto sposób, by uczynić naszego bohatera gołym, a mimo to niezniszczalnym

**1** Włączamy kody, naciskając klawisz [F4]. Działa to zarówno w czasie gry, jak i na

ekranie z opcjami. W górnej części okna gry pojawia się napis **Omen** potwierdzający włączenie oszustw.

**2** Dwukrotnie wciskamy klawisz [F4] i wpisujemy jeden z kodów podanych w tabelce. Zatwierdzamy go, wci-

skając klawisz Enter i wracamy do gry, wciskając [esc].



kod	działanie
GodDebugToggle ()	Kurt staje się nieśmiertelny
KurtGetNaked ()	w następnym epizodzie Kurt występuje skapo ubrany
MdkNewGame (1,12)	przeskakujemy do pierwszego epizodu
MdkNewGame (2,12)	przeskakujemy do drugiego epizodu
MdkNewGame (3,12)	przeskakujemy do trzeciego epizodu
MdkNewGame (4,12)	przeskakujemy do czwartego epizodu
MdkNewGame (5,11)	przeskakujemy do piątego epizodu
MdkNewGame (6,8)	przeskakujemy do szóstego epizodu
MdkNewGame (7,11)	przeskakujemy do siódmego epizodu
MdkNewGame (8,8)	przeskakujemy do ósmego epizodu
MdkNewGame (9,13)	przeskakujemy do dziewiątego epizodu
MdkNewGame (10,7)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – zakończenie
MdkNewGame (11,1)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – pierwszy etap specjalny
MdkNewGame (12,1)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – drugi etap specjalny

## Star Trek Armada

Jeśli do naszej bazy zbliża się wroga armada, której nikt nie jest w stanie się przeciwstawić, sięgamy po środki ostateczne!

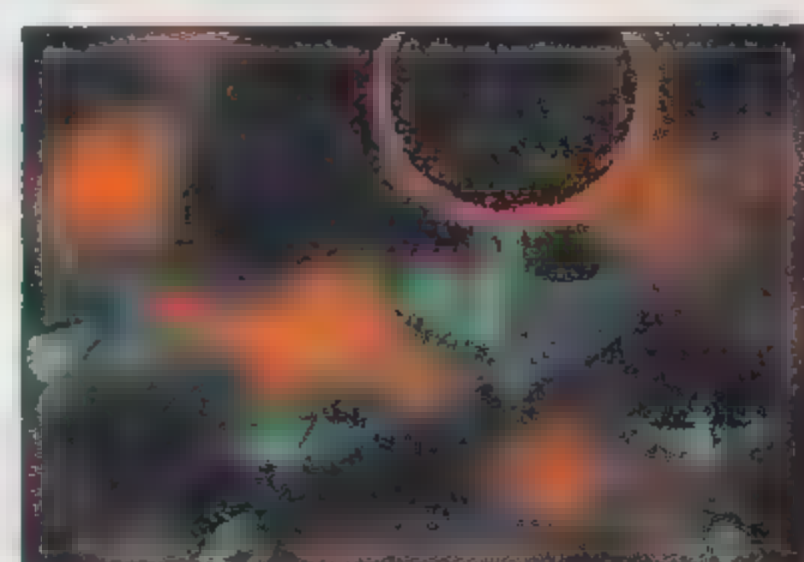
**1** W trakcie gry wciskamy klawisz Enter i wpisujemy na klawiaturze kod wybrany z poniższej tabelki.

**2** Ponownie wciskamy Enter i kontynuujemy grę.



Nawet załoga Enterprise czasami korzysta z kodów!

kod	działanie
kobayashimaru	automatycznie przechodzimy do następnej misji
showmethemoney	stan naszego konta zwiększa się o dodatkowe 2000 jednostek dilithium
avoidance	sprawniej szkolimy załogi statków
youstopmecold	szybciej produkujemy statki
canofwhoopass	gra staje się łatwiejsza, gdyż komputer pomaga nam sterować statkami



Kod canofwhoopass ułatwia nam walkę w kosmosie



## Faraon

Starożytna egipska cywilizacja pozostawiła wiele niewyjaśnionych tajemnic. Jedną z nich są tajne kody, których stworzenie przypisuje się nawet przybyszom z innej planety!

i małe litery) i zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

**2** W Faraonie oprócz kodów dostępnych w każdej misji (na przykład: Pharaohs Tomb), występują też sztuczki, które działają jedynie w obecności określonego boga. Informację o bóstwach oddziałujących na



**1** W trakcie gry wciskamy **Ctrl** **Alt** **Shift** **C**. Pojawia się okienko dialogowe, w którym wpisujemy jeden z podanych w tabelce kodów (zwracamy uwagę na duże

litery) i zatwierdzamy, wciskając klawisz **Enter**. Szczegóły dotyczące przypisanych bogom kodów znajdują się w tabelce obok.



Tańczące hipopotamy to efekt działania kodu Side Show

kod	bóg	działanie
Pharaohs Tomb	–	natychmiastowe zwycięstwo w danej misji
Treasure Chest	–	otrzymujemy 1000 deben. W ten sposób możemy zwiększyć zasobność naszego skarbcza najwyższej do 15 000 deben
Hippo Stomp	–	tworzy grupę drapieżnych hipopotamów
Side Show	–	zamienia hipopotamy w baletnice. Hipopotamy muszą być obecne na planszy (patrz poprzedni kod)
Sun Disk	Ra	błogosławieństwo Ra. Handlarze z sąsiednich krain kupują od nas większą ilość towarów. Może też wzrosnąć nasza reputacja w Królestwie
Pharaohs Glory	Ra	kolejne błogosławieństwo Ra. Poprawia reputację w Królestwie lub powoduje wzrost wartości sprzedawanych towarów
Bird of Prey	Ra	rozniewany bóg zniechęca naszych partnerów handlowych. Będą teraz kupowali mniej towarów
Life from Death	Ozyrys	błogosławieństwo Ozyrysa: zbiory na farmach są tego roku obfitsze
Bounty	Ozyrys	błogosławieństwo Ozyrysa: najbliższy wylew nanosi w dolinę wiele żyznej gleby
Mummys Curse	Ozyrys	rozniewany bóg zsyła straszliwą suszę
Underworld	Ozyrys	brak szacunku dla Ozyrysa sprawia, iż najbliższy wylew Nilu jest ubogi
Typhonian Relief	Seth	bóg wojny chroni naszych żołnierzy na odległych polach bitew
Fury of Seth	Seth	Seth niszczy nasze statki
Seth Strikes	Seth	rozjuszony bóg unicestwia nasz najlepszy oddział wojskowy
Spirit of Typhon	Seth	bóg niszczy najeźdźców, którzy odważyli się napaść na nasze miasto
Cat Nip	Bastet	błogosławieństwo: bogini napelnia bazyry pożywieniem i innymi niezbędnymi dobrami
Kitty Litter	Bastet	wściekła bogini zsyła na nasze miasto plagę
Supreme Craftsman	Ptah	łaska Ptaha: jeśli brakuje nam dóbr w magazynach, Ptah zapełnia je niezbędnymi składnikami
Noble Djed	Ptah	bóg sprawia, iż cieśle okrętowi, tkacze oraz złotnicy mają dużo surowców
Big Dave	Ptah	rozszereżony bóg niszczy budynki przemysłowe
Grenow	Ptah	gniew Ptaha: miejskie magazyny popadają w ruinę

## Thief II: The Metal Age

Odrobina oszustwa i podstęp to żywioły mistrza złodziejskiego fachu. Odrzucimy na bok wyrzuty sumienia i podarujemy biednemu Garrettowi kilka sztuk złota lub pomożemy mu w realizacji zadań

### Sposób na wygraną

W czasie gry naciskamy jednocześnie klawisze **Ctrl** **Alt** **Shift** **End** – misja zostaje zakończona sukcesem.

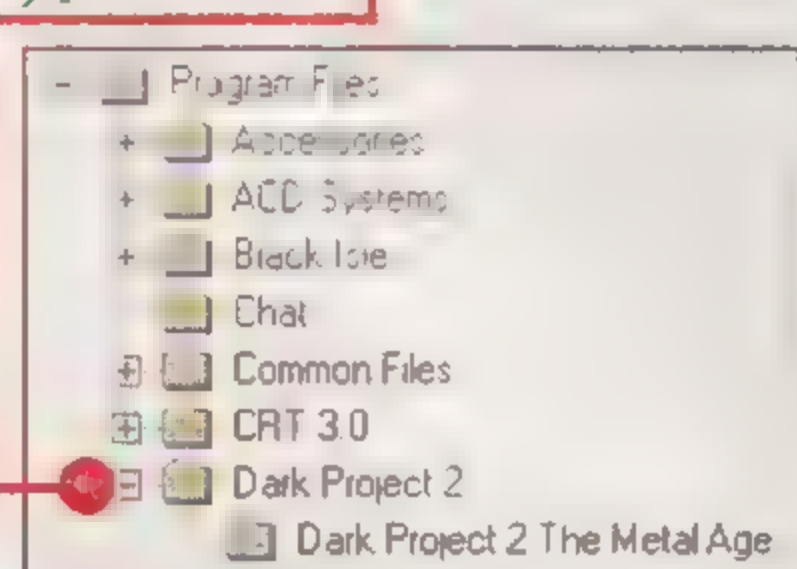
### Dodatkowe pieniądze

Aby szybko się wzbogacić, modyfikujemy plik konfiguracyjny gry **user.cfg**. Robimy to następująco:

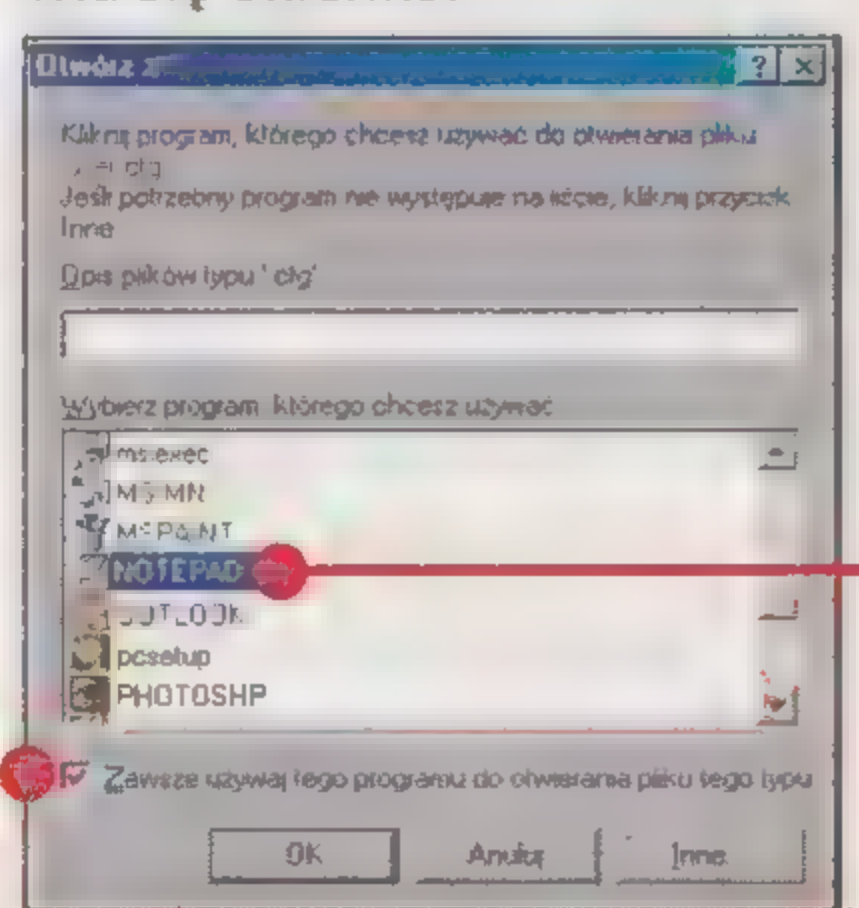
**1** Otwieramy Eksploratora, klikając na **Start** **Programy**

**2** Odnajdujemy na dysku twardego folder z grą

Thief II i rozwijamy listę, klikając na znak **+**.



**3** Dwukrotnie klikamy na plik **user.cfg** w rozwiniętym folderze gry. Ten typ plików nie jest skojarzony z żadnym programem, więc pojawia się okienko:



Kliknięciem zaznaczamy **Uzupełnij** i klikamy na przycisk **OK**.

**4** Pojawia się Notatnik z otwartym plikiem **user.cfg**. Odnajdujemy w nim pozycję:

**cash bonus 1000**

i usuwamy rozpoczynając ją znak średnika. Dzięki temu nasza sakiewka napelnia się złotem. Jeśli jednak ta kwota jest dla nas zbyt mała, zmieniamy ją na większą.

### Zmiana misji startowej

**1** Wybieramy misję, od której chcemy rozpoczynać grę. W tym celu w pliku **user.cfg** odnajdujemy zapis

**starting mission 3**

i usuwamy znak średnika (;). Wpisana na końcu tej linii liczba to numer misji, od której rozpoczynamy grę.

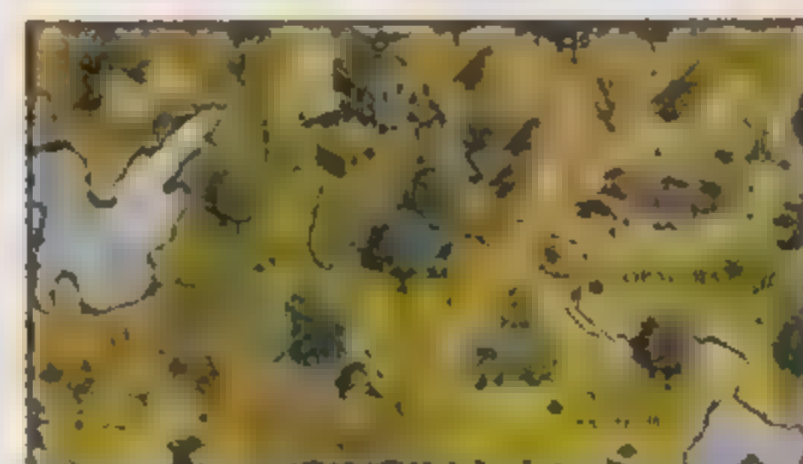
**2** Po dokonaniu zmian z menu Notatnika wybieramy **Plik**, a następnie **Zakończ**. Na pytanie odpowiadamy, klikając na **Tak**.

## Majesty

W tej grze potęga naszego królestwa opiera się na męźnych bohaterach i sprawnej gospodarce. Jeśli oba te filary są słabe, pozostaje rozwiązanie awaryjne



Dzięki sztuczkom gra jest prostsza



Kod revelation odkrywa mapę

W trakcie gry naciskamy **Enter**, wpisujemy kod wybrany z poniższej tabelki i ponownie wciskamy klawisz **Enter**. Efekt jest natychmiastowy.

kod	działanie
victory is mine	odnosimy zwycięstwo w aktualnej misji
i'm a loser baby	ponosimy porażkę w aktualnej misji
fill this bag	w skarbcu pojawia się 10 000 sztuk złota
anything	możemy wznosić wszystkie budynki
give me power	zyskujemy dostęp do wszystkich czarów
cheezy towers	nie obowiązują nas ograniczenia dotyczące zasięgu czarów
restoration	regenerujemy punkty życia naszych poddanych
grow up	wskazany bohater awansuje o pięć poziomów doświadczenia
revelation	odkrywamy nieznane obszary na mapie



# Pojedynek sprinterów

Dobry akcelerator 3D to gwarancja ultrapłynnej animacji i oszałamiającej grafiki. Chyba każdy gracz zastanawia się, która karta jest najlepsza.

**GRY** porównały dwie najnowsze i najszybsze propozycje: **Voodoo 5500** i **GeForce 2 GTS**

## GWARANCJA

Kiedy kupujemy sprzęt za 1500 złotych, ważna jest długość gwarancji. Firma 3dfx na Voodoo 5500 udziela jej na 10 lat! Dłuższy okres trudno sobie wyobrazić, **GRY** przyznały więc ocenę celującą. Natomiast Creative Labs na kartę 3D Blaster

daje trzy lata gwarancji, co zasługuje na ocenę dobrą.

## JAKOŚĆ OBRAZU

Test ostrości obrazu wygrała karta Voodoo 5500. Osiągnęła wynik 83 punktów na 100 możliwych, zostawiając 3D Blastera w tyle.

Badanie realizmu obrazu w grach wykazało bardzo nieznaczne różnice – tu starcie zakończyło się remisem. Voodoo 5500 przy wykorzystaniu firmowych sterowników wyświetla bardzo ładny i klarowny obraz. Wykorzystanie funkcji wygładzania krawędzi (po angielsku: anti-aliasing) usuwa nieładne schodki na brzegach obiektów, co widać na ilustracjach poniżej.

W teście możliwości obie karty graficzne otrzymały ocenę bardzo dobrą. Wyświetlają one ponad trzy miliony pikseli (punktów na ekranie), co ozna-

cza bardzo wysoki poziom detali oraz możliwość gry w wysokich rozdzielczościach.

Spoglądanie na ekran przy niskiej częstotliwości odświeżania jest torturą dla oczu. Za zadowalające odświeżanie uchodzi 85 Hz. Obie karty osiągnęły znacznie więcej: Voodoo 5500 120 Hz, a GeForce 2 GTS nawet 150 Hz. Brawo!

## PRĘDKOŚĆ

Obie karty graficzne zainstalowaliśmy w pięciu komputerach wyposażonych w różne procesory – powolne, średnie i bardzo szybkie. Do sprawdzenia, ile klatek na sekundę mogą one wyświetlić, użyliśmy gier Shogo, Expendable i Descent 3. Cztery z pięciu testowych komputerów są w stanie wyświetlić średnio ponad 40 klatek na sekundę. Za ten wynik przyznaliśmy ocenę bardzo dobrą. W tej części testu

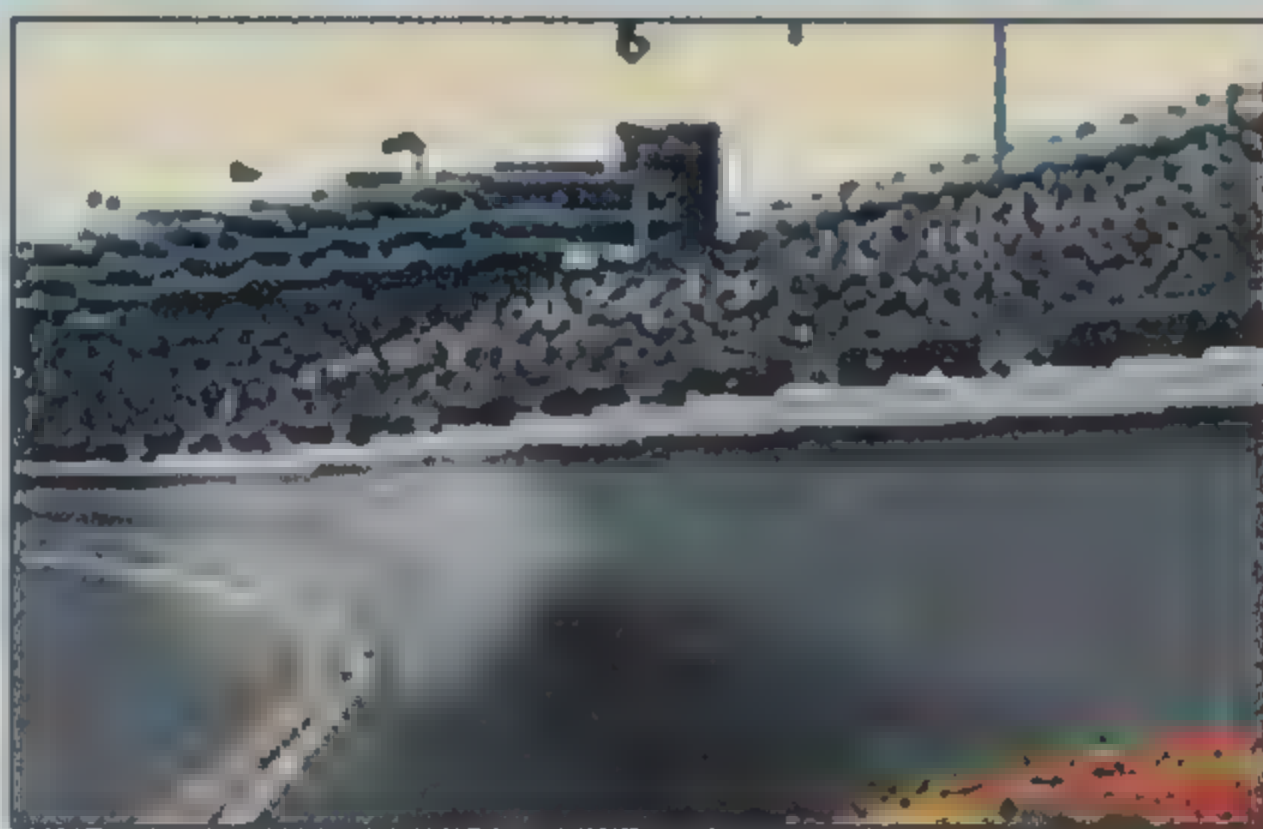
stawka była wyrównana, jednak karta Voodoo 5500 wysunęła się nieco do przodu.

Zbadaliśmy też możliwości obu kart w popularnych aplikacjach biurowych, takich jak Word czy Excel. Tutaj również nieznacznie lepsza okazała się karta Voodoo 5500. Warto zaznaczyć, że jeśli ktoś poszukuje karty graficznej do pracy wyłącznie z aplikacjami biurowymi, zdecydowanie nie powinien kupować omawianych w teście modeli. Na rynku jest wiele kart, które zapewniają identyczny komfort pracy, zaś kosztują znacznie mniej.

## WYPOSAŻENIE

Żadna z testowanych kart nie jest wyposażona w wyjście S-Video umożliwiające podłączenie telewizora lub magnetowidu. Nie dołączono również oprogramowania do odtwarzania filmów DVD, co dzi-

## WYGŁADZANIE KRAWĘDZI: CZY WARTO?



Wygładzanie krawędzi jest wyłączone. W dużym powiększeniu widać charakterystyczne schodki



Po włączeniu wygładzania krawędzi schodki są prawie niewidoczne



Efekt schodków najłatwiej zaobserwować na granicy jasnych i ciemnych obszarów



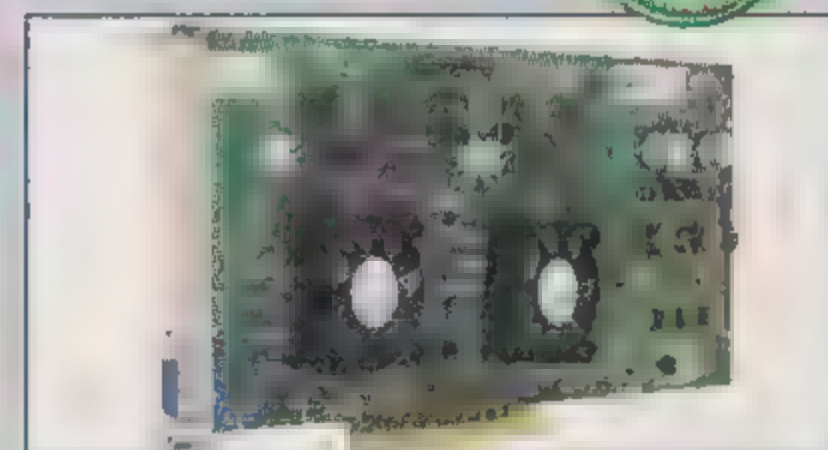
Dzięki wygładzaniu krawędzi miejsca te prezentują się o wiele lepiej

## VOODOO 5500

JAKOŚĆ	bardzo dobra
WYKONANIE	mierna
CENA	1524 złote

- duża szybkość w grach
- duża szybkość w programach biurowych

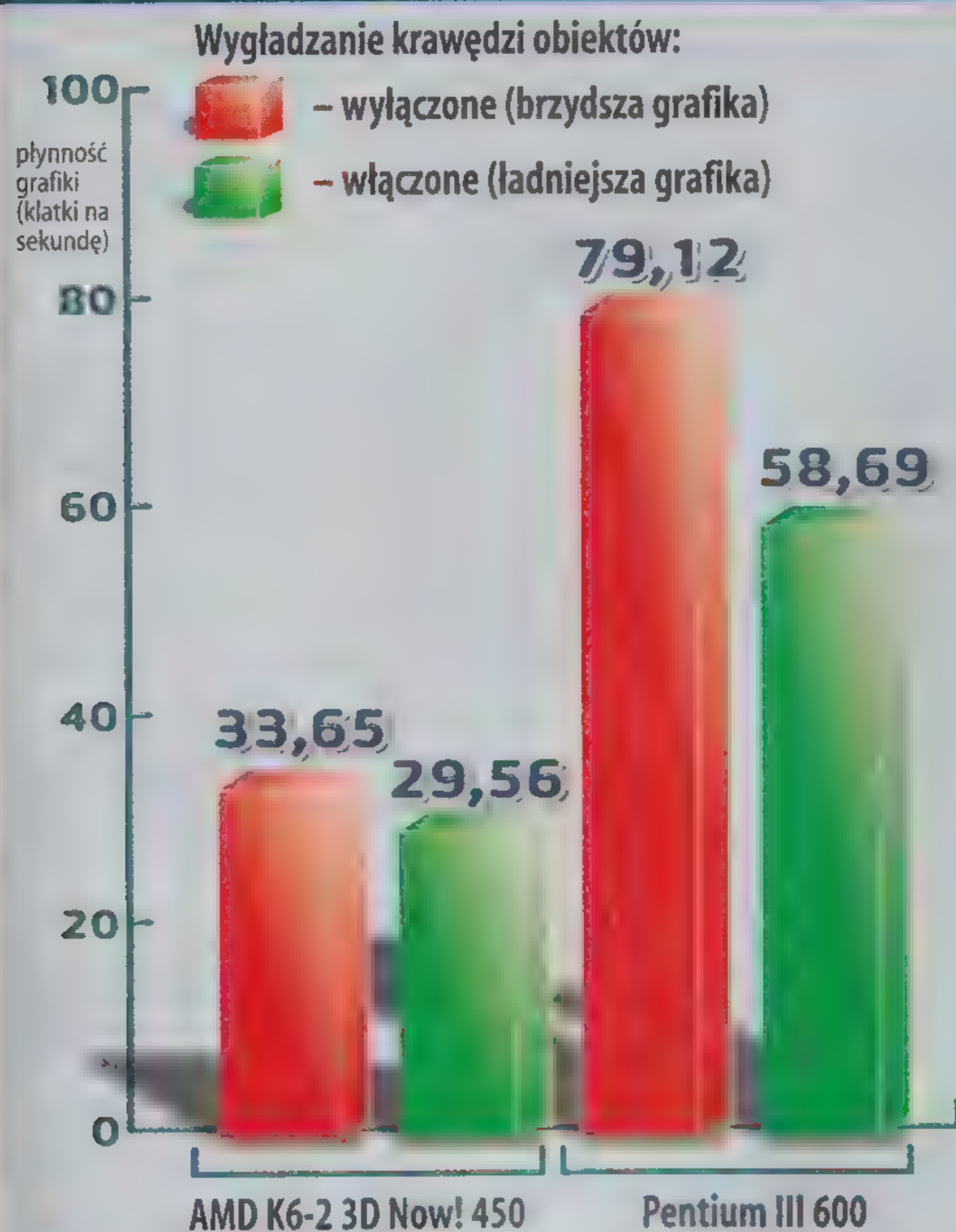
- wysoka cena
- duży pobór mocy
- brak odtwarzania DVD



Dodatkowe gniazdo zasilające zaspokaja wielki apetyt Voodoo 5500 na prąd



## ŁADNIE, ALE WOLNIEJ



Na tym diagramie widać, jakim obciążeniem dla Voodoo 5500 jest włączenie wygładzania krawędzi. Pomiary zostały wykonane w rozdzielczości 1024x768. Na procesorze AMD K6-2 3D Now! 450 MHz karta wyświetla niewiele klatek na sekundę, ale za to po włączeniu wygładzania krawędzi wydajność spada nieznacznie, bo z 33,65 klatek do 29,56, czyli o 13,84 procenta. Większą różnicę zaobserwują właściciele procesorów PIII 600 MHz. Na ich komputerach spadek wydajności wynosi ponad 20 klatek (z 79,12 na 58,69). Należy się zastanowić, czy animacja wolniejsza o 34,81 procent nie jest dla nas zbyt wysoką ceną za ładniejszą grafikę.

wi, biorąc pod uwagę wysokie ceny kart. **GRY** uważają, że to niedociągnięcie producentów.

Firma Creative Labs wyposaża swoją kartę w pakiet oprogramowania, w tym pełną wersję gry Rage Rally. Natomiast 3dfx usiłuje zadowolić nas płytą CD z wersjami skróconymi. W porównaniu z konkurentem Voodoo 5500 wypada blado.

## POBÓR MOCY

Posiadacze dobrze wyposażonych komputerów (na przykład z nagrywką i kontrolerem SCSI) powinni pamiętać,

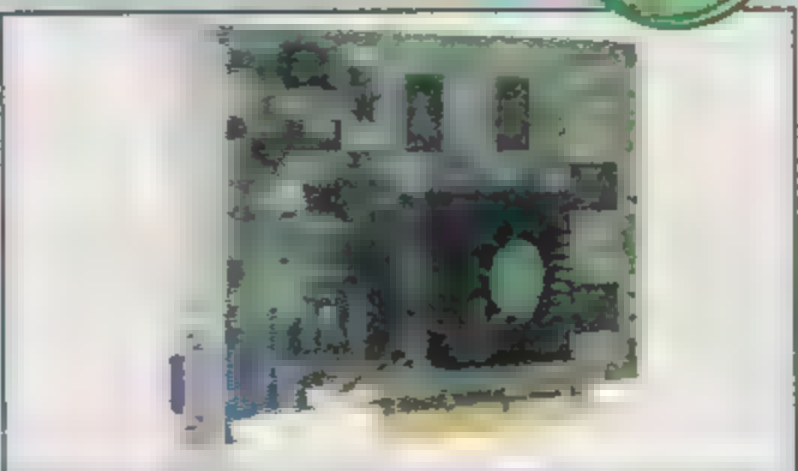
że obie karty mają bardzo duży pobór prądu. Jeśli zasilacz naszego peceta ma moc mniejszą niż 250 watów, komputer może odmówić pracy.

## WYNIK

Karta Voodoo 5500 pokonała 3D Blaster GeForce 2 GTS, choć różnica między nimi jest nieznaczna. Jeśli gracze w wymagające najszybszych akceleratorów gry 3D lub symulatory lotu, obie te karty przeznaczone są dla Was. Na długo zapewnią one Waszym komputerom wystarczającą moc.

## GEFORCE 2 GTS

JAKOŚĆ: bardzo dobra  
CENA/JAKOŚĆ: mierna  
CENA: 1455 złotych



- duża szybkość w grach
- duża szybkość w programach biurowych

Zainstalowany na procesorze graficznym wiatraczek zapewnia szybkie odprowadzanie wytwarzanego ciepła



- wysoka cena
- brak odtwarzania DVD

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Karta		1. Miejsce Voodoo 5500	2. Miejsce GeForce 2 GTS
Waga		Ocena	Ocena
<b>SERWIS</b>		<b>4,00</b>	<b>3,71</b>
Okres gwarancyjny	2,00%	bardzo długi (10 lat)	5,00
Typ gwarancji	2,00%	wymiana przez producenta	2,00
Serwis pomocy technicznej	2,00%	0044 17 53502818	(022) 8530264
Serwis online producenta	1,00%	www.europe.3dfx.com	www.creative.pl
<b>INSTALACJA</b>		<b>5,25</b>	<b>4,50</b>
Jakość instrukcji	1,00%	celująca	6,00
Język instrukcji	1,00%	angielski	6,00
Łatwość instalacji karty	2,00%	trudna (zdjąć obudowę, włożyć kartę w slot), automatyczna instalacja sterowników	3,00
<b>JAKOŚĆ OBRAZU</b>		<b>4,59</b>	<b>4,33</b>
Ostrość obrazu (Windows 98)	11,00%	przeciętna (83,00%)	przeciętna (78,50%)
Wykres pokazuje przebieg sygnału (jasności) po podaniu na wejście obrazu cienkich czarnych linii. Im wyższe piki, tym lepiej			
Realizm obrazu w grach	8,00%	bardzo dobry	bardzo dobry
Ocenialiśmy jakość obrazu w grach oraz to, jak realistycznie wyświetlane są animacje. Sprawdzaliśmy, czy ogień wygląda jak ogień, a woda jak woda. <b>GRY</b> przyjrzały się, czy wszystkie efekty specjalne wykorzystywane przez kartę wyglądają naturalnie, na przykład czy odbłaski świetlne na ścianach wyglądają tak jak w rzeczywistości. Obie karty zdały ten test na piątą.			
<b>ROZDZIELCZOŚĆ OBRAZU</b>		<b>6,00</b>	<b>6,00</b>
odświeżanie co najmniej 75 Hz			
Maksymalna przy 256 kolorach	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	bardzo duża (2048 na 1536)
Maksymalna przy 65 536 kolorach	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	bardzo duża (2048 na 1536)
Maksymalna przy 16,7 mln kolorów	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	bardzo duża (1920 na 1440)
<b>CZĘSTOTLIWOŚĆ ODŚWIEŻANIA</b>		<b>6,00</b>	<b>6,00</b>
Maksymalna przy rozdzielczości 1024 na 768 punktów i 16,7 mln kolorów	8,00%	bardzo wysoka (120 Hz)	bardzo wysoka (150 Hz)
Maksymalna przy rozdzielczości 1152 na 854 punktów i 65 536 kolorów	8,00%	bardzo wysoka (150 Hz)	bardzo wysoka (144 Hz)
<b>PRĘDKOŚĆ W GRACH</b>		<b>5,67</b>	<b>5,59</b>
(klatki na sekundę)			
Z procesorem AMD K6-2 3D Now!	6,00%	dostateczna (33,65)	dostateczna (31,84)
Z procesorem Pentium II 400 MHz	6,00%	bardzo duża (60,93)	bardzo duża (47,88)
Z procesorem Pentium III 500 MHz	6,00%	bardzo duża (65,03)	bardzo duża (51,50)
Z procesorem Pentium III 600 MHz	6,00%	bardzo duża (79,12)	bardzo duża (59,76)
Z procesorem AMD Athlon 600 MHz	6,00%	bardzo duża (76,15)	bardzo duża (49,61)
<b>INNE</b>		<b>1,81</b>	<b>1,76</b>
Prędkość w programach biurowych	7,00%	bardzo duża (96,16%)	bardzo duża (94,63%)
Wspomaganie odtwarzania DVD	5,00%	brak	brak
Procesor graficzny	0,00%	3dfx VAS 100 (2 sztuki)	NVIDIA GeForce 2 GTS
Zainstalowana pamięć	0,00%	64 MB	32 MB
Możliwość rozszerzenia pamięci	0,00%	brak	brak
Wyjście TV	0,00%	brak	brak
Wyjście DVI	0,00%	brak	brak
Wyjście S-VIDEO	0,00%	brak	brak
Sterowniki	0,00%	Win 95/98	Win 95/98, Win NT, Win 2000
Dołączone oprogramowanie i osprzęt	0,00%	CD-ROM z programami w wersjach demonstracyjnych i kabel zasilający	Rage Rally, Colorific, 3Deep, True, Internet Color, Media Ring Talk, Lava! Producer, Blaster Control 4
<b>OCENA CZĘŚCIOWA</b>		<b>5,12</b>	<b>5,07</b>
Dodatkowe punkty dodatnie			
Dodatkowe punkty ujemne			
<b>OCENA JAKOŚCI</b>		<b>5,12</b>	<b>5,07</b>
<b>CENA/JAKOŚĆ</b>		<b>mierna</b>	<b>mierna</b>
<b>CENA</b>		<b>1524,00</b>	<b>1455,00</b>
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		1524/5,12 = 297,66 = mierna	1455/5,07 = 286,98 = mierna



## RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
CD ACTION	125 228 <sup>1</sup>	↓
KOMPUTER ŚWIAT	120 006 <sup>1</sup>	↓
<b>KOMPUTER ŚWIAT GRY</b>	111 000 <sup>2</sup>	↑
PLAY	90 000 <sup>2</sup>	—
CLICK!	75 407 <sup>1</sup>	↓
NEO PLUS	30 984 <sup>3</sup>	→
RESET I RESET CD	24 122 <sup>1</sup>	↓
ACTION PLUS	— <sup>4</sup>	?
GAMESTATION	— <sup>4</sup>	?
GRY KOMPUTEROWE	— <sup>4</sup>	?
IO	— <sup>4</sup>	?
NEW S SERVICE	— <sup>4</sup>	?
PLAYSTATION MAGAZYN	— <sup>4</sup>	?
PLAYSTATION PLUS	— <sup>4</sup>	?
PSX EXTREME	— <sup>4</sup>	?
PSX FAN	— <sup>4</sup>	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	— <sup>4</sup>	?

1 – dane z czerwca 2000, potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; 2 – dane szacunkowe, zostaną potwierdzone przez ZKDP; 3 – informacja od wydawcy (marzec 2000); 4 – wydawca nie udostępnił danych



foto: M. Zawadzki

Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegiesz do kiosku – przeczytaj u nas. Aby ułatwić Ci wybór, **GRY** prezentują zawartość konkurencyjnych magazynów

# Kiosk GIER



Numer:  
3/2000  
Płyta: brak  
Cena:  
3,50 zł

**Temat tytułowy**  
Pokémon Stadium

#### Recenzje

Zombie Revenge, Vampire the Masquerade, Metal Gear Solid, NHL 2K, Colin McRae 2.0

#### Inne

reportaż: gry o Gwiezdnym wojnach, Commandos 2, dwustronny plakat-gigant, 24 naklejki z bohaterami gier



Numer:  
21/2000  
Płyta: brak  
Cena:  
3,50 zł

**Temat tytułowy**  
Kurs obsługi peceta  
krok po kroku

#### Tematy

Sim Lock w komórce, Linux po polsku, Superagent na wirusy

#### Inne

test sprzętu: test papierów do drukarek



Numer:  
10/2000  
Płyta: brak  
Cena:  
6,90 zł

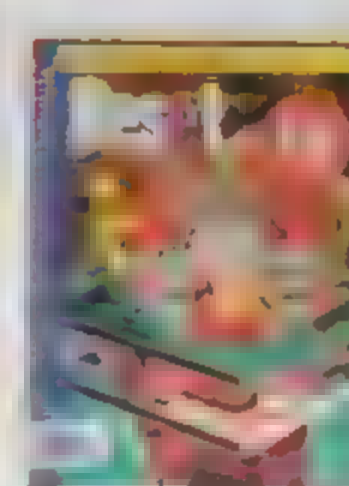
**Temat tytułowy**  
Relacja z targów E3  
w Londynie

#### Recenzje

Power Stone II, Turok 3, Parasite Eve II, Chrono Cross

#### Inne

poradniki: Parasite Eve II, Chrono Cross, Tony Hawks Skateboarding 2, Dave Mirra Freestyle BMX



Numer:  
10/2000  
Cena bez CD:  
3,50 zł  
Cena z CD:  
9,90 zł

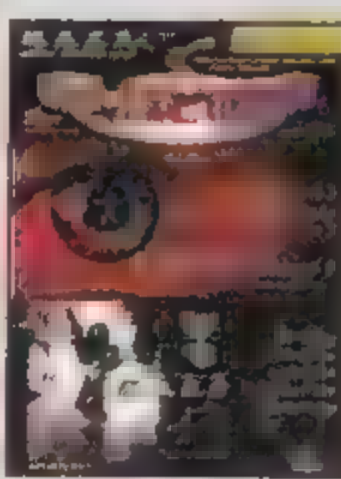
**Temat tytułowy**  
Platformówki

#### Recenzje

Age of Empires II: The Conquerors, Arcatera, Kryształowy Klucz, Pompei, Submarine Titans

#### Inne

Quake World, Latające spodki Adolfa, Sekty, Gracz w wojsku, Mowa Trawa



Numer:  
10/2000  
Płyta: 2xCD  
Cena:  
16,99 zł

**Temat tytułowy**  
Beta test Blair Witch  
Vol. I: Rustin Parr

#### Recenzje

Age of Empires II: The Conquerors, Submarine Titans, Cue Club

#### Inne

zapowiedzi: Command & Conquer: Renegade, Close Combat V



Numer:  
10/2000  
Cena bez CD:  
5,50 zł  
Cena z CD:  
11,95 zł

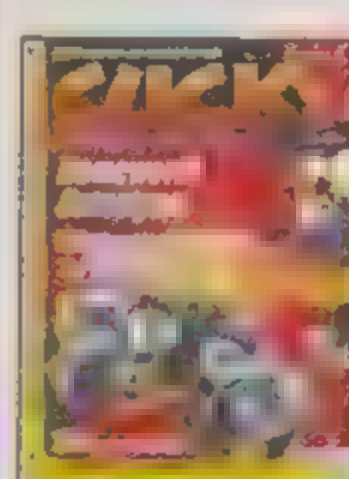
**Temat tytułowy**  
recenzja Grand Prix 3

#### Recenzje

Deus Ex, Icewind Dale, The Sims: Światowe życie, Homeworld Cataclysm

#### Inne

zapowiedzi gier: Command & Conquer: Red Alert 2, Tomb Raider V, Desperados, Red Faction



Numer:  
20/2000  
Płyta: brak  
Cena:  
3,60 zł

**Temat tytułowy**  
recenzja gry Homeworld:  
Cataclysm

#### Recenzje

F1 World Grand Prix '99, Allegiance, Asheron's Call, Tenchu 2

#### Inne

Modemowanie, Ergonomia na co dzień, Gwiazdy na chatkach, Kompresja, czyli pakowanie



Numer:  
10/2000  
Płyta: brak  
Cena:  
6,90 zł

**Temat tytułowy**  
zapowiedź gry Baldur's  
Gate 2

#### Recenzje

Agharta, Heavy Metal F.A.K.K.?, Soulbringer, Odyssey: Search for Ulysses

#### Inne

poradniki: Deus Ex, Diablo 2, Ground Control, Icewind Dale, Thief II



Numer:  
10/2000  
Płyta: 1xCD  
Cena:  
24,99 zł

**Temat tytułowy**  
recenzja gry Spider Man

#### Recenzje

Parasite Eve II, Alien Resurrection, Ballistic, Rayman 2: The Great Escape

#### Inne

zapowiedzi: Alone In The Dark 4, Duke Nukem: Land of Babes, Moto Racer World Tour, Tomb Raider V



**GRY** oceniają sprawiedliwie, bez taryfy ulgowej. Wszystkie przedstawiane przez nas tytuły przechodzą szczegółowe testy. Porównajmy werdykty **GIER** z ocenami innych pism

W zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w tym roku numery czasopism, od styczniowego do wrześniowego. Przy każdej pozycji podajemy ocenę oraz platformę sprzętową, której ona dotyczy. Różne pisma stosują różne skale

# Porównanie ocen

ocen – oprócz znanej z **GIER** skali szkolnej spotykamy stupunktową, dziesiętną i pięciopunktową. Wszystkie oceny w poniższym zestawieniu zostały przeliczone według naszej skali i na tej podstawie zaznaczone odpowiednim kolorem. Wyniki są ciekawe, a z każdym numerem **GIER** tabela się powiększa.

## SKALA OCEN

celująca powyżej 4,49

dostateczna od 2,50 do 3,49

bardzo dobra od 3,50 do 4,49

mierna od 1,50 do 2,49

dobra od 3,50 do 4,49

niedostateczna poniżej 1,50

## PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIANYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Komputer	Play	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER	COMPUTER
Agharta: Hollow Earth (PL)	przygodowa				PC: 7/10	PC: 3+/6			PC: 6/10			PC: 5/10	
Airport (PL)	strategiczna		PC: 4,77		PC: 7/10	PC: 3+/6	PC: 69%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 4/6
Asterix & Obelix contra Caesar	zręcznościowa				PC: 3+/6				PC: 7/10	PSX: 6/10			
Colin McRae Rally 2.0	wyścigowa			PC: 6,9/10	PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 5/10			PC: 7/10		
Croc 2	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 5/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Dark Reign 2	strategiczna					PC: 3/6		PC: 7/10				PC: 7,5/10	PC: 4/6
Destruction Derby RAW	wyścigowa					PSX: 4/6		PSX: 7/10			PSX: 7/10		
Deus Ex	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Devil Inside (PL)	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 71%	PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Diablo II (PL)	fabularna	PC: 4,77	PC: 5,31	PC: 6,9/10	PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 79%	PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Dino Crisis	zręcznościowa			PC: 5,5/10	PC: 7/10							PC: 6,5/10	
Faraon (PL)	strategiczna	PC: 4,77	PC: 5,31		PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Grand Prix 3 (PL)	wyścigowa							PC: 6/10					PC: 4/6
Ground Control	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Gunship!	symulacyjna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 5/10				PC: 6/10	PC: 3/5
HOMM III: Shadow of Death	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	
Hype: The Time Quest (PL)	zręcznościowa	PC: 4,36			PC: 6+/10	PC: 4/6		PC: 6/10					
Icwind Dale (PL)	fabularna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7,5/10	PC: 4/6
Imperium Galactica II	strategiczna				PC: 7/10	PC: 3/6		PC: 7/10				PC: 7,5/10	PC: 4/6
In Cold Blood	przygodowa					PSX: 4/6		PSX: 6/10			PSX: 5/10		
Jane's F/A-18E	symulacyjna				PC: 7/10	PC: 4/6						PC: 7/10	PC: 3/5
KISS Psycho Circus	zręcznościowa					PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	
Kleopatra – królowa Nilu (PL)	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Koudelka	fabularna					PSX: 4+/6		PSX: 6/10			PSX: 7/10		
Lemmingi: Rewolucja (PL)	zręcznościowa	PC: 4,25			PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7,5/10	PC: 4/6
Majesty (PL)	strategiczna	PC: 4,41			PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Martian Gothic: Unification	przygodowa				PC: 5/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
MDK 2 (PL)	zręcznościowa	PC: 5,25			PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 3/5
Metal Fatigue	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Michelin Rally Masters	wyścigowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Might & Magic VIII	fabularna				PC: 6/10	PC: 4/6		PC: 5/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Motocross Madness 2	wyścigowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 6/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Nightmare Creatures II	zręcznościowa			DC: 6,0/10				PSX: 6/10					
Pokémon Stadium	strategiczna							N64: 7/10					
Pompei (PL)	przygodowa				PC: 7/10	PC: 3-/6	PC: 45%	PC: 7/10					
RailRoad Tycoon II (PC: (PL))	strategiczna		PC: 4,15		PC: 5/10	PC: 4/6		PSX: 6/10		PSX: 5/10	PSX: 7/10		
Resident Evil: Survivor	zręcznościowa			PSX: 4,8/10									
Shogun PL	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 8/10	PC: 4/6
Skout PL	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 3/6	PC: 69%	PC: 6/10				PC: 3/5	PC: 4/6
Soulbringer	fabularna						PC: 63%						
The Longest Journey	przygodowa							PC: 7/10					
Thief II: The Metal Age	zręcznościowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Toy Story 2	zręcznościowa				PC: 6/10	PC: 3/6		PC: 63%	PSX: 7/10	PC: 5/10	PSX: 6/10	PC: 5,5/10	PC: 4/6
Traffic Giant	strategiczna				PC: 6/10	PC: 3/6						PC: 7,5/10	PC: 4/6
Troopers Gate (PL)	przygodowa				PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 70%					PC: 5,5/10	PC: 4/6
Vampire: The Masquerade	zręcznościowa				PC: 8/10	PC: 4/6		PC: 7/10				PC: 7/10	PC: 4/6
Wielki Czas PL	przygodowa	PC: 4,32			PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 6/10				PC: 7/10	PC: 3/5





fot. Marek Nelken

# Najniższe ceny w kraju

## Przewodnik po korzystnych ofertach gier, konsol i akcesoriów

Jeżeli chcemy kupić konkretną grę albo nie wiemy, czy warto nabyć dżojstick w najbliższym sklepie komputerowym – sprawdzimy, ile żądają konkurenci.

Nasze zestawienie najniższych cen gier, konsol i akcesoriów powstaje w efekcie analizy ogłoszeń publikowanych w polskich gazetach i czasopismach oraz ofert firm komputerowych nadsyłanych bezpośrednio do redakcji **GIER**.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem, **GRY** niestety nie są w stanie weryfikować wszystkich ofert. Chcemy po prostu dać Czytelnikom orientację w rynku i możliwość porównania cen. A przede wszystkim, uświadomić, że choć gry są drogie, to zawsze można znaleźć nieco tańsze oferty i trochę zaoszczędzić.

Dalszych informacji szukajmy pod podanymi poniżej adresami.

### UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert do tej rubryki faksem pod numerem (022) 6084077 lub pocztą elektroniczną pod adresem [gry@komputerswiat.pl](mailto:gry@komputerswiat.pl). Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze **GIER**.

### GRY

\*Opowieści z Wybrzeża Mieczu

Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Abe's Exodius	↓ 44,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Agharta (PL)	● 39,95	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Aliens vs. Predator Gold	● 109	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	● 69	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Aztec (PL)	↓ 49	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Baldurs Gate (PL) + dodatek <sup>1</sup>	→ 139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Blood 2 + Nightmare Levels	↑ 59	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
C&C Worldwide Warfare	→ 99	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Case Closed (PL)	● 59,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Civilization: Call to Power	↓ 69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Daikatana	→ 129	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Dark Reign II	● 149	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Demise: Rise of Ku'tan (PL)	↓ 72	Wirtualny świat	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com.pl
Deus Ex	● 124	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Devil Inside (PL)	↑ 24,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Diablo II (PL)	↓ 135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Die Hard Trilogy 2	● 105,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Driver	↑ 95	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
F1 2000	↓ 75	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Faraon (PL) + 12 misji + książka	● 159	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Faust (PL)	→ 69	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Flojd (PL)	↓ 65	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Force 21	↓ 29,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Freespace 2 (PL)	↑ 75	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Grand Prix 3 (PL)	● 84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Ground Control	↑ 139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Grand Theft Auto 2 (PL)	↓ 69,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Gunship!	↓ 89	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Half-Life: Generation	↑ 149	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Homeworld	↓ 143	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
HoMM III: Armageddon's Blade (PL)	● 44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Icewind Dale (PL)	● 84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Imperium Galactica II	● 104,90	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Invictus: W cieniu Olimpu (PL)	● 69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Jagged Alliance 2 (PL)	↓ 34	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
KISS Psycho Circus	● 139,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Kleopatra (PL)	● 89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Knights & Merchants (PL)	↓ 19	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Larry 7 (PL)	↓ 59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Lego Creator (PL)	● 95	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Longest Journey (PL)	● 84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Majesty (PL)	● 69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
MDK 2 (PL)	● 79	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Metal Fatigue	↓ 139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Midnight Racing (PL)	● 59,95	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Might & Magic VII (PL)	↑ 79	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Mortyr (PL)	↑ 59	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Need for Speed: Porsche 2000	↓ 99	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Nox	↓ 89,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Planescape Torment (PL)	↓ 135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Pompeii (PL) + Saga (PL)	● 69	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
RailRoad Tycoon II (PL)	● 85,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Rollercoaster Tycoon (PL)	→ 59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Roll. Tycoon (PL): Dodatkowe atrakcje	● 39	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl

Gra	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Settlers III: Misja Amazonki (PL)	● 49	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Shogun: Total War (PL)	↓ 104,9	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Sim City 3000 (PL)	↓ 69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sinistar Unleashed	● 39,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Star Wars: Force Commander	↓ 179	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Sydney 2000	● 119,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
The Sims (PL)	↑ 98,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
The Sims: Światowe życie (PL)	● 64	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tomb Raider IV: Last Revelation	↓ 95	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Traitors Gate (PL)	→ 69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tzar (PL)	● 65	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
UEFA Euro 2000	↑ 109	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ultima IX: Ascension	→ 129	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Unreal Tournament	↑ 95	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Vampire: The Masquerade	● 189	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Wehikul czasu (PL)	● 69	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl

### Platforma Sony PlayStation

Alundra 2: A New Legend Begins	● 149	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Colin McRae Rally 2	↓ 179	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Chase The Express	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Crash Bandicoot 3	→ 99	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Die Hard Trilogy 2	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Fighting Force 2	↓ 149	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Final Fantasy VIII	↓ 109	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Galerians	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Gran Turismo 2	↓ 139	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
In Cold Blood	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Legend of Legaia	● 169	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Medieval 2	→ 159	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Need for Speed: Porsche 2000	● 189	Play	Warszawa	(022) 8325430 w.346	
Parasite Eve 2	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Rally Championship	↓ 179	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
C&C: Red Alert	● 65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Resident Evil 3: Nemesis	→ 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Revolt 2: RC Revenge	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Street Skater	● 65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sydney 2000	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Syphon Filter 2	↓ 179	Vobis <sup>1</sup>	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Tenchu	↓ 89,99	Media Markt <sup>2</sup>	Czeladź	(032) 7639999	
Tenchu 2	● 195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Tomb Raider IV: Last Revelation	↓ 159	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames

Command & Conquer 3D	↑ 259	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Daikatana	→ 269	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
International Track & Field	● 259	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Jet Force Gemini	→ 259	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Mario Golf	● 249	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Operation Winback	● 279	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Perfect Dark	● 279	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Pokémon Stadium + Transfer Pak	→ 369	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Star Wars Episode I: Racer	→ 239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Super Smash Brothers	→ 239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Zelda: The Ocarina of Time	→ 239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames

### SPRZĘT

Produkt	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Action Replay Pro	● 85,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Dżojpad	● 29,9	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Dżojpad Dual Shock	● 90	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Kabel RGB/Scart	↓ 24	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Kierownica Twin Turbo PSX	● 289	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Konsola Sony PlayStation	↓ 499	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Memory Card 120 bloków	→ 65	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Mysz	→ 59	Drive	Kraków	(012) 4223033	

Produkt	Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Action Replay	→ 99	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Controller Pack	● 49	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Dżojpad	→ 59	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Expansion Pack	↓ 129	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Kierownica	→ 259	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Konsola N64	↑ 499	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Karta pamięci	↓ 79	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsol/
Rumble Pack	↑ 60	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru **GRY** ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny uwzględniają koszt wysyłki

Komputer **GRI**

7-8/2000

<sup>2</sup>Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

<sup>1</sup>Sieć 140 sklepów w całej Polsce



Każdy komputer wymaga czasem rozbudowy. Łatwo się jednak pogubić w szerokiej ofercie rynkowej. Przewodnik **GIER** pomaga dokonać optymalnego zakupu



# Komputer dla gracza

Jaki pecet jest najlepszy do gier? Czy nasza ulubiona strzelanina będzie dobrze działać na sprzęcie, który chcemy kupić? Czy wybrać drogą kartę 3D w nadziei na płynną animację? A może da się ją uzyskać, używając tańszych elementów? Takie pytania zadajemy sobie zawsze, gdy kupujemy lub rozbudowujemy komputer. **GRY** jak zwykle

przychodzą z pomocą. Co dwa numery publikujemy tabelę z elementami komputera podzielonymi na trzy kategorie. Składają się one na trzy różne konfiguracje naszego peceta: ekonomiczną, optymalną i doskonałą. Na każdej z nich da się grać w nowe gry. O tym, które z nich dobrze działają na każdym z wzorcowych zestawów, informuje tabelka poniżej.

## Wybieramy grę na nasz komputer

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
<b>Płynnie działają</b>	Diablo II, KISS, Ground Control, MS Flight Simulator 2000, Ultima IX Ascension	Theocracy, Planescape Torment, NBA Live 2000, Euro 2000, Motocross Madness 2	Faust, Age of Wonders, C&C Tiberian Sun, Lemmingi Rewolucja, Aztec, Faraon, Warlords Battlecry
<b>Obraz skacze</b>	Quake III i Unreal Tournament w najwyższych rozdzielczościach	Ultima IX, Diablo II w trybie 3D, Nox w najwyższej rozdzielczości, KISS, Ground Control	Thief II, Freespace 2, Diablo II, Planescape Torment, The Sims, Motocross Madness 2, Euro 2000
<b>Niegrzywalne</b>	brak	brak	Ultima IX Ascension, Star Wars: Force Commander

Składniki zestawu	
PROCESOR	cena w złotych
Pentium III 600 MHz	1120
Celeron 566 MHz	570
K6-2 500 MHz	140
PLYTA GŁÓWNA	
ATX PII/PIII 133 MHz gniazdo FC-PGA370 (dobrej firmy)	350
ATX PII/PIII 133 MHz gniazdo FC-PGA370	400
ATX K6 SLOTT 100 MHz	380
PAMIĘĆ RAM	
DIMM 128 MB 133 MHz	700
DIMM 64 MB 100 MHz	350
DIMM 32 MB 100 MHz	180
DYSK TWARDY	
70,8 GB 66/ATA	600
18,2 GB 66/ATA	450
6,4 GB 66/ATA	150
KARTA GRAFICZNA	
z układem GeForce 256	150
z układem Riva TNT2 Pro 32 MB SGRAM	440
z układem Riva TNT2 Vanta 16 MB SGRAM	100
KARTA DŹWIKOWA	
Sound Blaster Live PCI	130
Sound Blaster 128 PCI	120
prosta karta muzyczna z efektem 3D PCI	60
MONITOR	
17-calowy	1000
15-calowy	660
11-calowy	330
DOSTĘP DO SIECI	
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	80
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	90
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw z głośnikiem niskotonowym	130
zwykłe	30
zwykłe	30
NAPĘD CD / DVD	
DVD-ROM 12x/40x	100
CD-ROM 48x	170
CD-ROM 48x	170
MYSZ	
PS/2 (dwie przyciski, wysoka jakość)	50
PS/2 (trzy przyciski)	40
PS/2 zwykła	30
NIEODZOWNE ELEMENTY	
klawiatura	Windows PS/2
stacja dyskiek	1,44 MB 3,5 cala
obudowa	mini tower ATX
wentylator	typ odpowiedni do procesora
Windows 98 OEM	150
CENA ZESTAWU	
doskonały	4600
optymalny	4003
ekonomiczny	3081
DODATKI SPECJALNE	(cena należy dołożyć do ceny zestawu)
zwykły dżojstik	50
dżojstik z efektem wstrząsów (ang. force feedback)	50
kierownica	140
pedały do kierownicy	270

## PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	brak	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chocholowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Europress, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, Red Orb, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	tylko własne produkty: konsola PlayStation i gry
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Metropolis, Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty



# Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy w niej też Wasze wątpliwości. Dla **GIER** nie ma niewygodnych tematów. Piszcie odważnie! Każdy list uważnie czytamy

## Komputer i kamera

*Czy istnieje możliwość podłączenia kamery do komputera przez kartę telewizyjną? Czy tak wprowadzony film da się potem obrabiać?*

Piotrek

Jak najbardziej! Potrzebny jest do tego tylko sprzętowy albo programowy koder, który przetłumaczy sygnał cyfrowy na format AVI albo MPEG, oraz program do edycji filmów, na przykład Adobe Premiere.



## Wersja demo, czyli skrócona

*Mam problem: nie mogę grać w żadną grę z waszej płytki dłużej niż 10 minut. Możecie mi wytłumaczyć, czemu się to dzieje? Pomóżcie mi!*

Marcys

Gra w wersji demonstracyjnej zawsze ma jakieś ograniczenia. W końcu jest za darmo, a pełna wersja kosztuje często ponad 100 złotych. Ograniczenia są różne. Na przykład Euro 2000 zawiera tylko pierwszą połowę meczu Anglia-Niemcy, Deus Ex ma cały trening i pierwszą misję, zaś granie w 3D Ultra Pinball: Thrillride kończy się po zdobyciu dwóch milionów punktów. Natomiast pełna wersja gry na naszym CD

nie ma ograniczeń. Możesz grać aż do jej ukończenia, a potem od nowa lub w parę osób.

## Pokémon? Tylko w PLAYU!

*Czy moglibyście napisać coś o najciekawszej grze na świecie? Chodzi mi oczywiście o Pokémona! Czy będzie wersja którejś z tych gier (bo to cała rodzina) albo Pokémon Stadium na komputery PC?*

Natalia, Gdańsk

Firma Nintendo, która ma światową licencję na wszystkie gry z pokémonami, używa tych sympatycznych potworków do promowania swoich konsol – GameBoya, Nintendo 64 i najnowszej, jeszcze nie wydanej



Gamecube. Zatem gry z pokémonami na inny sprzęt raczej się nie ukazą. Ale mamy dobrą wiadomość: w nowym miesięczniku PLAY! znajdziesz dużo informacji o pokémonach!

## Supergra na starszy sprzęt

*Mam Pentium 200 MMX z 64 MB RAM bez akceleratora. Czy istnieje na tej planecie jakaś dobra, polska i tania gra, najlepiej przygodowa, która działałaby na moim sprzęcie, czy lepiej wyrzucić mój komputer na złom?*

Bartosz

Twój komputer rzeczywiście jest już nieco stary, ale wystarczy dobrać grę z odpowiedniego okresu, aby się bezstresowo (i niedrogo!) bawić. Większość przygodówek nie wymaga akceleratora i będzie działać wybornie! Kupując grę, po prostu sprawdzaj rok produkcji (1996-1998) i wymagania sprzętowe na pudełku. Warto zwrócić uwagę na przygodówki Jack Orlando, Hopkins FBI, Broken Sword II, Atlantis (jeśli nie boisz się wyzwania – jest trudna). Z lepszych tytułów polecamy Ace'a Venture i UFOs.

## KONIEC KŁOPOTÓW Z PRZEGLĄDARKĄ

*Po włączeniu płyty pokazuje się okienko, że w moim komputerze nie stwierdzono żadnej przeglądarki, no i nie mogę grać! Gdzie ją zdobyć?*

Jarek, Białystok

Internet Explorer 5.01 PL znajduje się na naszych poprzednich płytkach. Aby ją zainstalować, klikamy dwukrotnie na **Mój komputer**. Następnie klikamy prawym przyciskiem na **Gry\_5-6\_2000 [D:]** i wybieramy **Eksplozuj**. Klikamy dwukrotnie na folder **programy**, a w nim na **MS Internet Explorer 5 PL**. Klikamy na **OK**, a potem na **Unzip**. Po chwili uruchamia się instalator. Klikamy na **Akceptuję umowę** i na **Dalej**. Zatwierdzamy parametry instalacji, klikając na **Dalej**. Rozpoczyna się instalacja programu. Może ona potrwać kilka minut. Po jej zakończeniu i ponownym uruchomieniu komputera otwieramy i zamykamy szufladkę CD-ROM-u. Teraz menu działa bez zarzutu. **Uwaga: od numeru 7-8 płyta GIER nie wymaga już przeglądarki!**



## Na pomoc!



### Kody do Get Medievala

*Mam problem z wpisywaniem kodów do gry Get Medieval. Proszę o dokładne wyjaśnienie, co i jak. Chodzi zwłaszcza o to, jak włączyć możliwość wpisania kodu. A może znacie jeszcze jakieś kody?*

Mateusz

Kody wpisujemy po prostu w czasie gry, nie w jakimś specjalnym okienku. Podczas wpisywania na ekranie nie pojawiają się żadne literki, ale po poprawnym wpisaniu kodu w lewym górnym rogu pojawia się biały napis. Informuje on, jaki kod włączyliśmy. W ramce obok znajdziesz inne kody, które nadesłali Prince i Barbarzyńca – dziękujemy!



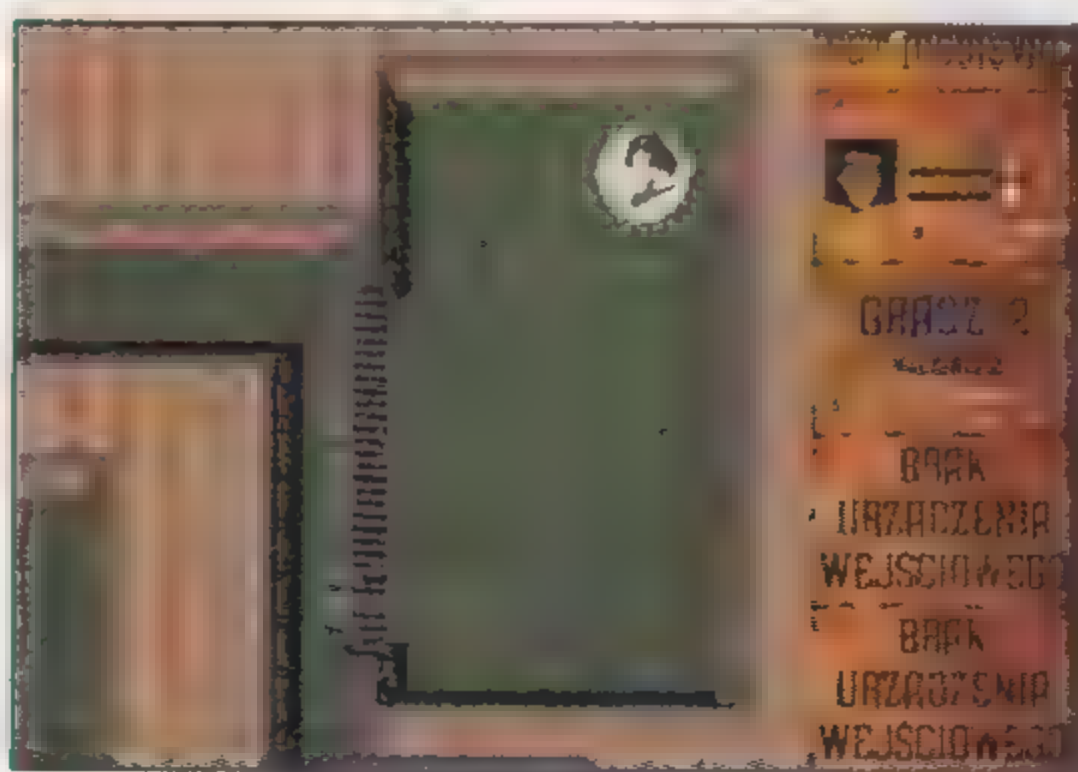
kod	działanie
mpthewolf	następny poziom
mpironpockets	złodziej nas nie okrada
mplockpick	uniwersalny klucz
mpturbocharger	99 zwojów
mpshoes	99 wcieleń
mpomar	słoneczna tarcza
mptroadrunner	buty z rてci
mpbadbreath	maska zła
mpmintybeath	symbol kultu
mpbringthegimp	następny boss
mpbodyguard	nie odnosimy obrażeń
mpbandaid	nie tracimy zdrowia
mpfps	liczba klatek animacji na sekundę

### A gdzie teleport?

*Przy opisie przejścia pierwszego poziomu Get Medievala moglibyście pokazać ukryty teleport. Gracze mogą nie wiedzieć o ukrytych miejscach ze skarbami.*

Shark

Ale wpadka! Na obrazku poniżej pokazujemy położenie teleportu (nasza bohaterka właśnie w niego wchodzi).



### Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:  
**redakcja Komputer ŚWIAT GRY**  
 Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa  
 tel. (022) 6084333 (w piątki od 12 do 17)  
 faks (022) 6084077  
<http://gry.komputerswiat.pl>  
 adres e-mail: [gry@komputerswiat.pl](mailto:gry@komputerswiat.pl)



### Następna GRA

*Uważam (i moi koledzy też), że powinniście na końcu numeru pisać, jaka gra będzie w następnym numerze. Podawajcie też tajne kody do innych gier.*

Hamster the Ripper

Pytanie, jaka gra będzie w następnym numerze, pada bardzo często. Chcielibyśmy się pochwalić, ale do chwili pojawienia się numeru w kioskach jest to informacja poufna. Generalna odpowiedź brzmi: będą to gry dobre i po polsku. Natomiast Twoją prośbę o kody spełniamy na stronie 72.

### Głos na magnata lotniczego

*Jestem waszym stałym czytelnikiem, chociaż mam dopiero 10 lat! Uważam, że wasze czasopismo jest ekstra. Mam również ogromną prośbę. Czy moglibyście zamieścić grę Airline Tycoon PL? Byłbym wam ogromnie wdzięczny...*

Szymon Welna

Dziękujemy za poparcie! Listów z prośbami o różne gry przychodzi do nas mnóstwo. Chcielibyśmy spełnić wszystkie Wasze życzenia, ale nie da się tego zrobić jednocześnie. Ale bardzo nam pomagają Wasze głosy! Dzięki nim wiemy, jakie gry Wam się podobają i łatwiej nam wybrać następne tytuły.

### Zwykła srebrna płytka

*Wasze pismo jest OK, ale mój przestarzały CD-ROM nie odtwarza niektórych płytek, w tym tej z Get Medieval. Czy moglibyście zamieszczać płytki o mniejszej pojemności?*

Farmer

Nasza płytka CD jest zupełnie standardowa. Jeśli nie da się jej odczytać, może to znaczyć, że Twój egzemplarz jest po prostu uszkodzony. Odeślij go nam, a my wyślemy Ci nowy.

### Kto wy jesteście?

*W pierwszym numerze mówiliście, że jesteście oddzielnym pismem od Komputera ŚWIATA. No to czemu na stronie tytułowej znajduje się logo tej gazety?*

A. W.

Bo nasza pełna nazwa brzmi Komputer ŚWIAT GRY. Komputer ŚWIAT to dwutygodnik o komputerach. Jest podobny do nas i tak samo jak my pisze dla każdego: konkretnie i prosto. Tworzą go jednak inni (bardzo fajni!) ludzie.



### Akcelerator 3D

Montowana w komputerze karta rozszerzeń, która zajmuje się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animację i pogarsza jakość grafiki.

### DirectX

Darmowy pakiet programów, których obecność w systemie jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym do Windows 95 i 98 współdziałanie ze sprzętem, takim jak karta graficzna, akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie GIER.

### Dyskietka

Służy do gromadzenia informacji. Dyskietka o przekątnej 3,5 cala mieści ponad 1,4 miliona znaków (około 800 stron maszynopisu). Dyskietki służą do przenoszenia małych ilości danych między komputerami.

### Dżojpad



Urządzenie sterujące używane głównie w grach konsolowych. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

### Dżojstik

Urządzenie sterujące. Z jego podstawy wyrasta ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyła, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

### E-mail

Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników sieci komputerowej, głównie internetu.

Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny.

### Instalacja

Proces kopiowania programów na dysk twardy, a następnie ich konfigurowania. Każdą grę trzeba przed uruchomieniem zainstalować.

### Internet

Sieć komputerowa o zasięgu światowym, a raczej kilkanaście tysięcy połączonych sieci. Dzięki niej można przysyłać e-maile, ściągać pliki, przeglądać strony WWW i grać z innymi ludźmi.

### Karta dźwiękowa

Rozszerzenie komputera umożliwiające odtwarzanie muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki (lub wieżę) oraz mikrofon.

### Karta graficzna



Karta graficzna odpowiada za tworzenie obrazu na monitorze. Nowsze karty graficzne dla graczy wyposażone są w akcelerator 3D.

### Konfiguracja

Lista elementów użytych do budowy komputera.

### Konsola

Urządzenie przeznaczone wyłącznie do odtwarzania gier i muzyki.

### Łącze stałe

Sposób połączenia z internetem za pośrednictwem specjalnego kabla. Zapewnia on możliwość przesyłania danych przez całą dobę za stałą opłatą miesięczną.

### Modem



Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów za pośrednictwem linii telefonicznej. Prędkość transmisji modemu

określana jest w bitach na sekundę (po angielsku bits per second, w skrócie bps).

### Napęd CD-ROM



Umożliwia komputerowi odczytywanie płyt kompaktowych z programami i z muzyką.

### Okno, okienko

Ograniczony prostokątną ramką fragment ekranu. W oknach wyświetlane są komunikaty i pytania do użytkownika, pokazywana jest zawartość dysku twardego lub uruchamiane są programy.

### Pamięć RAM



Pamięć komputera w postaci układów elektronicznych. Konieczna do działania komputera – podczas pracy wykonywane są w niej wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

### Pentium

Rodzina procesorów wyprodukowanych przez firmę Intel. Należą do niej: Pentium, Pentium II i Pentium III.

### Piksel

Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele mają kształt prostokątów i tworzą obraz na monitorze. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

### Płyta CD-ROM

Rodzaj płyty kompaktowej. Wizualnie nie różni się od krążka z muzyką. Na CD-ROM-ach zapisane są mechanicznie wytłoczone dane komputerowe w postaci bitów.

### Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: twarde dyski, napędy dyskietek, procesor, pamięć i karty.

### Procesor

Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

### Rozdzielczość

Liczba pikseli, które tworzą widzialny na monitorze obraz. Rozdzielczość określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

### Serwer internetowy

Komputer podłączony do internetu, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

### Sieć komputerowa

Tworzą ją już dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komputerom i ich użytkownikom komunikację, na przykład wymianę plików.

### Sieć lokalna

Sieć, która nie wychodzi poza teren budynku, w którym została zainstalowana, na przykład sieć biurowa.

### Sterowniki

Małe programy koordynujące współpracę systemu operacyjnego z różnymi urządzeniami: kartą graficzną, dźwiękową, dżojstikiem i tak dalej.

### System operacyjny

Program zarządzający, przy włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje on polecenia użytkownika, wykonuje wszystkie inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne z rodziny Windows.

### Szybkość procesora

Częstotliwość taktowania procesora podawana w megahercach (milionach taktów na sekundę). Wielkość ta nie wystarcza do dokładnej oceny szybkości komputera.

### Twardy dysk



Jest on pamięcią trwałą komputera. Wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu zasilania.

### Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

### Wersja demo

Okrojona wersja programu wydana w celach promocyjnych. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

### Zawieszenie się

Stan, w którym komputer przestaje reagować na polecenia użytkownika. Zwykle jego przyczyną nie są działania użytkownika, lecz błędy w programie.

## Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

## Bity, bajty i megabajty



Jeden dysk DVD mieści tyle informacji, co osiem płytek CD lub 3600 dyskietek

**B**it jest najmniejszą jednostką informacji. Przyjmuje jedną z dwóch wartości: jeden lub zero. Dowolną informację: dźwięk, rysunek czy tekst można zamienić w uporządkowany ciąg zer i jedynek – szereg następujących po sobie impulsów elektrycznych. Informacja w tej postaci jest czytelna dla komputera. Ośiem bitów tworzy jeden bajt, który może przyjmować wartość od zera do 255. Każda z tych liczb coś oznacza, na przykład literę lub cyfrę. Większe ilości informacji mierzymy w kilobajtach (tysiącach bajtów), megabajtach (milionach) i gigabajtach (miliardach). W zapisie stosujemy skróty: kB dla kilobajtów, MB dla megabajtów i GB dla gigabajtów.

W kilobajtach i megabajtach podajemy rozmiary plików, pojemność dyskietek i płyt CD. Pojemność dysków twardego i płyt DVD mierzymy w gigabajtach. Jedna strona maszynopisu zapisana jako dokument programu Word zajmuje 23 kilobajty. Płyta CD ma pojemność 650 megabajtów, więc mieści ponad 28 tysięcy takich dokumentów! Informacja w postaci komputerowej przechowywana jest w pamięci RAM i na twardym dysku. Od ilości pamięci zależy wydajność systemu i komfort pracy. Współczesny komputer PC ma zwykle co najmniej 64 megabajty pamięci RAM i dysk twardy o pojemności od kilku do kilkunastu gigabajtów.



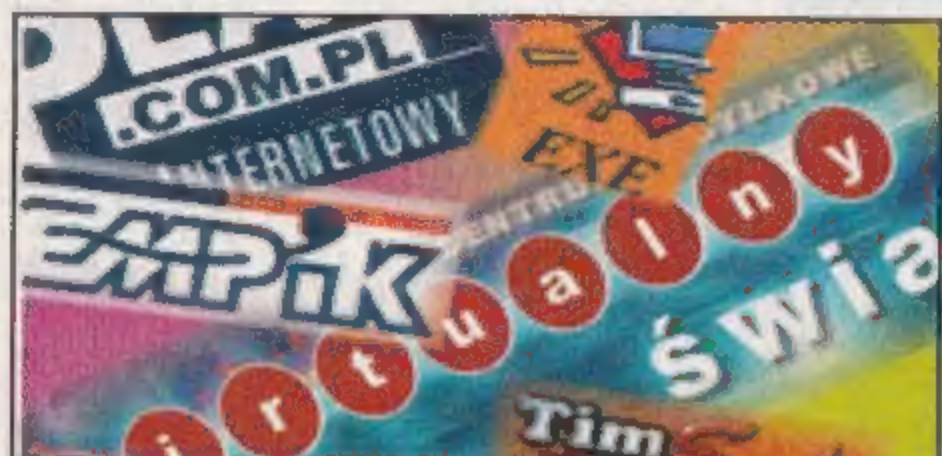
## W NASTĘPNYM NUMERZE



RYNEK

## Test sklepów wysyłkowych

Oferta sklepów internetowych jest coraz szersza. Czy warto kupować w nich gry? **GRY** sprawdziły to dokładnie i znają odpowiedź.



## TESTY GIER

## Icwind Dale

Akcja tej gry fabularnej toczy się w świecie Baldur's Gate. Tym razem los zaprowadził nas do mroźnej doliny. Ostrzemy więc miecze i szukamy się na spotkanie nie-zwykłej przygody!



## Warlords Battlecry

Gry z serii Warlords zdobyły sławę jako jedne z najciekawszych strategii turowych. Warlords Battlecry zrywa z tradycją: jest to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Czy rozgrywka nadal jest na poziomie? Test **GRY** udziela jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie.

## ŚCIGAŹKI



## Grand Prix 3

Formuła 1 to manewry na krawędzi ryzyka, ostre zakręty i pisk opon! **GRY** podpowiadają, jak efektywnie zwyciężać w wyścigach.

## Pompei

Cztery dni dzieła Pompeje od wybuchu wulkanu. Z pomocą **GRY** zdołamy jednak odszukać i uratować naszą ukochaną Sofię!



Szukaj w kioskach już 15 listopada!

## STOPKA REDAKCYJNA

Szefowie zespołu redakcyjnego: Marcin Przasnyski, Aleksy Uchański  
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak

Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak  
Redaktor merytoryczny: Jacek Komuda  
Redaktor techniczny: Marcin Góral  
Korekta: Maria Lipszyc  
Redaktorzy płyty CD: Tomasz Nowak, Mateusz Ożyński

Zespół: Andrzej Balcerzak, Zbigniew Binienda, Adam Lomnic, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Rafał Skrzypek, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY  
Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa  
Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)  
Telefon: 608 43 33 (w piątki od 12 do 17). Faks: 608 40 77  
E-mail: gry@komputerswiat.pl  
Adres strony WWW: http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu

## Wydawca:

Axel Springer Polska Sp. z o.o.  
członek Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców  
i Związku Kontroli  
Dystrybucji Prasy

Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181  
– Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00,  
sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. Dyrektor Generalny: Florian Fels. Dział Reklamy: Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18. Dział Promocji: Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57. Dział Kolportażu: Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. Produkcja: Elżbieta Garnarczyk, tel. 608 41 44. Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30. Druk: Donnelley Polish American Printing Company Kraków tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

Prenumerata przez internet (cały świat): [www.polskaprasa.com](http://www.polskaprasa.com)



## Jesteśmy

Na naszej stronie znajdziecie:

- informacje o nowych programach i sprzęcie
- programy, sterowniki i łaty, o których pisaliśmy w Komputer ŚWIECIE
- tabelki z wynikami ostatnich testów sprzętu i programów, które można kształtować według własnych potrzeb

- wybrane artykuły z działu Magazyn
- spis tematów ze wszystkich wydanych zeszytów
- leksykon trudnych pojęć
- i wiele, wiele innych praktycznych porad i informacji, których nie sposób znaleźć gdzie indziej

[www.komputerswiat.pl](http://www.komputerswiat.pl)

ONLINE

komputer

Nasza strona

pomoże Wam łatwo  
i szybko znaleźć każdą  
informację w polskiej  
i światowej sieci!





**POPCORN**  
**100% CZADU**

**ZOBACZ!  
WYBIERZ!  
KUP!**

W LISTOPADOWYM POPCORNIE

**SUPERPREZENT!**



**Świecące wpraszowanki  
NA HALLOWEEN**



**W KIOSKACH OD 24 PAŹDZIERNIKA**



**Już w sprzedaży!**

„Nareszcie doczekaliśmy się prawdziwego następcy Starcrafta. Z pewnością jest nim strategia czasu rzeczywistego Submarine Titans.”

CD Action 10/2000,  
ocena 9+/10!



# Submarine TITANS

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala Ci zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopii, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Umiejętnie zarządzając zasobami budujesz jednostki i struktury (ponad 100 rodzajów) niezbędne do ochrony przed wrogiem. Jednym z ciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza.

Możesz nakazywać swoim oddziałom ustawiać się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne lub kraść obce technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację). Submarine Titans posiada dodatkowo własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry. W trybie multiplayer – z wieloma trybami rozgrywki – może grać naraz aż do 24 graczy!

Submarine Titans został przez prasę mianowany następcą Starcrafta, najlepszą obecnie strategią czasu rzeczywistego. Weź udział w tej wspaniałej i pełnej przygód odysei, i zostań nowym królem podwodnego świata!



**Super-dodatek za darmo: pełna polska wersja gry strategicznej Ancient Conquest!**

Ancient Conquest to strategia czasu rzeczywistego oparta na mitach starożytnej Grecji, w czasach, gdy na morzach królowali Herkules i Jazon. Aby zwyciężyć, musisz zbudować flotę i zarobić pieniądze dzięki eksploracji surowców, takich jak bursztyn, ryby czy Lewiatany. Tylko ci ze zdolnością strategicznego myślenia, błyskotliwi i przewidujący, będą w stanie przeżyć kaprysy natury i ataki mitycznych stworów jak przerażająca Meduza, Cyklopi, Minotaury, Morskie Węże, Czarnoksiężnicy czy piękne, lecz śmiertelne Syreny.



Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 864-78-25

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją  
jako jeden z pierwszych w Polsce.  
Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

**Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!**